



La Volpe e L'uva

Adro (BS) 25/02/2024

Recon




AUTORIFORNICA
PITRE' ROBERTO & C. snc
RIPARAZIONE, MANUTENZIONE E VENDITA AUTO
MULTIMARCHE
 
Via Bellini, 26 - BERGAMO - TEL. 035 - 251421

LA VOLPE SOFTAIR
VENDITA E RIPARAZIONE

VIA DANTE ALIGHIERI, 40 - CALCIANTE (BS)
INFO: IMILIANO.PEZZOTTI@ME.COM - CELL. 349.270583


CYBERGUN


Vega Force Company

SCENARIO

TOP SECRET

La presente per richiedere repentino intervento il giorno
25 Febbraio 2024.

Eccovi i dettagli:

Nei vigneti della Francae Curtes , regno indiscusso del vino conosciuto in tutto il mondo, da qualche tempo si è insediata una formazione paramilitare guidata da un ex colonnello dell'aviazione. Per perseguire il loro fine, cioè entrare nel mercato del vino , hanno geneticamente creato un batterio derivato da un insetto, che sta attaccando e distruggendo tutti i vigneti della zona , a parte quelli di loro proprietà.

Si presume che abbiano quindi realizzato un antiparassitario contro questo batterio 2.0 che utilizzano per proteggere le loro coltivazioni . Questo batterio viene disseminato tramite droni appositamente realizzati. Al momento non siamo a conoscenza della loro base di partenza .

Inoltre nei boschi circostanti le loro ronde armate rendono impossibili gli spostamenti e tengono in ostaggio le persone che frequentano questi luoghi. Quindi prestate attenzione!

Dopo mesi di appostamenti, pedinamenti e investigazioni la nostra intelligence ha ottenuto informazioni sommarie riguardante questo gruppo tramite alcune immagini satellitari ed ha rilevato almeno 6 punti nevralgici nei boschi limitrofi alle vigne di Ader e Cavriolo...

. Un laboratorio chimico dove la banda sta realizzando sia il batterio che l'antiparassitario.

. Un centro ricerca e sviluppo di bombe batteriologiche da sganciare tramite i droni.

. Un sito di telecomunicazioni dal quale partono tutti i segnali di sincronizzazione dei velivoli adibiti alla contaminazione batteriologica.

. Un sito di atterraggio di Droni.

. Un sito dove hanno base le loro difese antiaeree.

. Un possibile nascondiglio dei fedelissimi del Colonnello.

. Il resto starà a voi individuarlo ...

Le forze di polizia del territorio non riescono a ottenere risultati significativi nei confronti di questa organizzazione per cui siete voi l'ultima possibilità!

I tempi sono ormai maturi! È tempo di agire!

DATA: [25/02/2024](#)

HQ/P1: JJF [Adro via Colzano 32.](#)

Coordinate HP : [32T 574350 5053622](#)

Link Google Maps HQ/P1: <https://goo.gl/maps/oTs5pPPD2CtHEwTh9>

Riferimenti cartografici: 1:10.000

Mapdatum : Roma 1940

Fuso orario utilizzato : Ora solare UTC+1

Riferimenti Tel:

Alessio “Ardito” 3273293647 _____ Nicola “Lex” 3479648658

Quota iscrizione €200,00 da versare su IBAN:

IT67K0873554340008000814928

Intestato a: Guido Bariselli

Test ASG: Inizio ore [7.00](#) Chiusura [7.30](#)

Briefing ore [7.30](#)

Trasmissioni: vedi Tabella01

Comunicazioni con HQ: **CH69 LPD**

HQ /P1 sarà aperto dalle ore 6.30 del 25/02/2024

Orario inizio gara: ore [8.00](#)

Orario termine gara: ore [14:00](#)

NOTE Parcheggio: Vedere MAPPA A

Presso Parcheggio P1 HQ recarsi con solo 2 auto per ogni team

Essendoci posti limitati e preassegnati.

Per compattare le auto si può utilizzare il P2 segnato in cartina

riferimento googlemaps: <https://goo.gl/maps/Vdvdmibaywh8ZNR9>

Essendo questo parcheggio ai lati di una strada provinciale , usatelo solo

per compattare le auto, ed è TASSATIVAMENTE VIETATO L'UTILIZZO DI

ASG. QUINDI SI CHIEDE DI NON TOGLIERLE DALLE RISPETTIVE CUSTODIE E

DI MANTENERE UN ATTEGGIAMENTO DI BASSO PROFILO...

ATTENZIONE!!!!!!!:

LA TRACCIA ROSSA SULLA CARTINA SEGUENTE (**MAPPA A**) E' UNA PISTA DI MTB / DOWNHILL, DI CONSEGUENZA VI CHIEDIAMO LA MASSIMA ATTENZIONE QUANDO E SE DOVESTE ATTRAVERSARLA E DURANTE EVENTUALI INGAGGI SE NELLE VICINANZE.

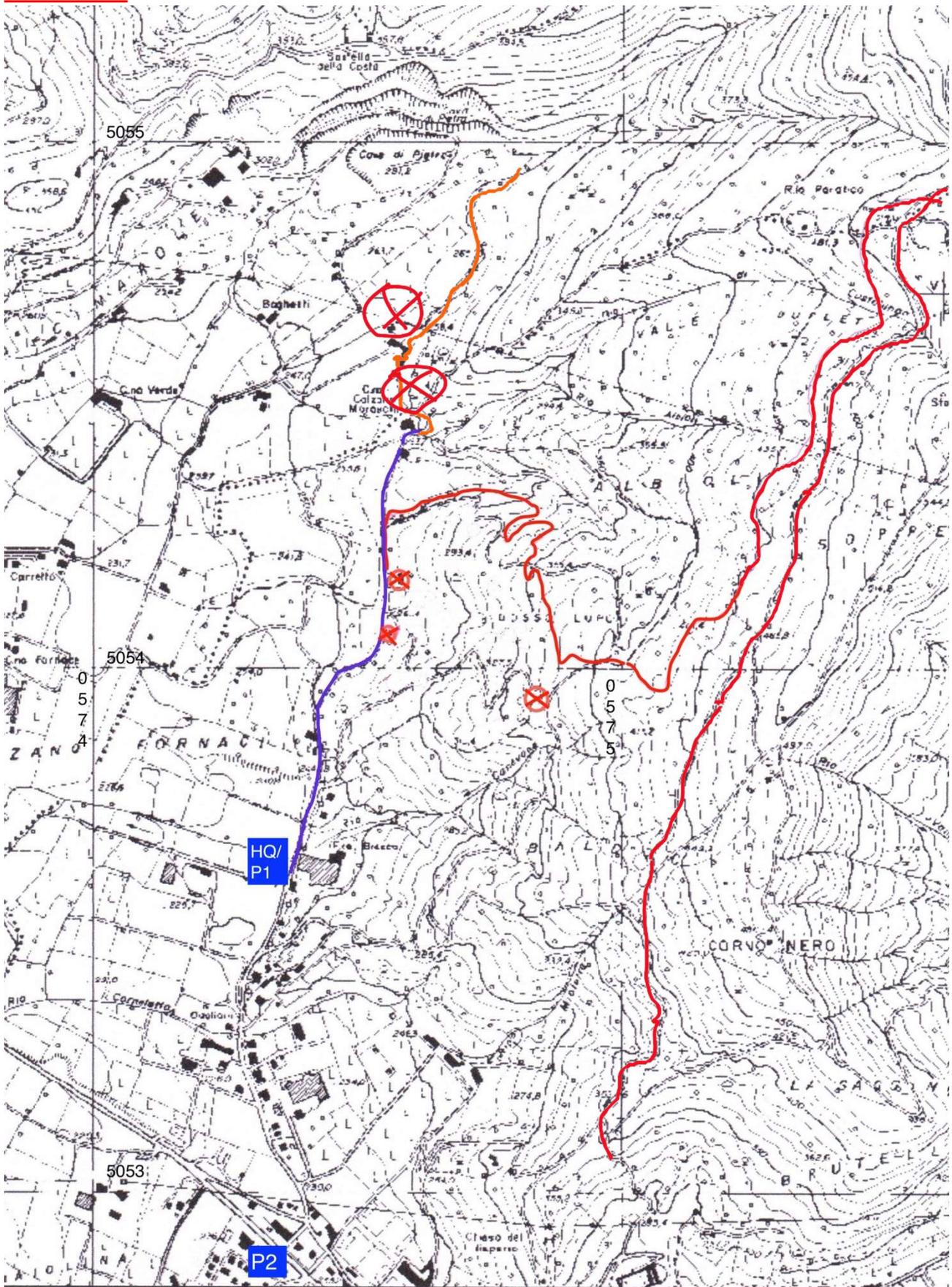
LA LINEA VIOLA RAPPRESENTA LA STRADA ASFALTATA PERCORSO DA AUTO , PEDONI E QUANT'ALTRO. QUINDI ANCHE QUI E IN PROSSIMITA' DELLA STESSA E' VIETATA QUALSIASI AZIONE CHE POSSA RECARE DANNI O ALLARMARE EVENTUALI PASSANTI.

LA LINEA ARANCIONE UNA STRADA STERRATA CHE PASSA ATTRAVERSO PROPRIETA' PRIVATE E SARA' ATTRAVERSATA DA CICLISTI .

I CERCHI BARRATI SONO ABITAZIONI O CASCINE ABITATIVE.

Tutte queste zone sono **OFF LIMIT / NO GAME** anche per le pattuglie di controinterdizione.

MAPPA A



La squadra avrà navigazione LIBERA e potrà utilizzare qualsiasi strumento di navigazione (carta, bussola, GPS, smartphone o altro).

Tutte le nostre coordinate sono specificate in formato UTM/ROMA1940 e sono state acquisite da GPS GARMIN modello Etrex 30, Etrex 35.

Ricordate che è vietato DIVIDERE la squadra, SE NON DOPO AVER RICEVUTO LUCE VERDE PER ATTACCARE GLI OBJ. Prima dell'infiltrazione delle squadre, verranno estratti il primo WP obbligato per ogni squadra, da lì partirà la vostra missione.

Affinché il WP sia valido, dovrete fare una foto con capitano della squadra, da mostrare alle DE.

Il punteggio dei WP è come descritto nel regolamento RONDE o PCM

Sul campo da gioco ci saranno delle le ronde/pattuglie, il percorso è sconosciuto (ovviamente non saranno nelle zone NO COMBAT)..

ALL'INTERNO DEI GAZEBI, TENDE O DI QUALSIASI PERIMENTAZIONE CHIUSA POTRESTE TROVARE DEGLI OSTILI: E' VIETATO INGAGGIARE CON LE ASG MA SI POSSONO USARE SIMULACRI DI ARMI BIANCHE (COME DA REGOLAMENTO).

Ci saranno 12 squadre da 6 operatori l'una, identificate da fasce colorate che saranno distribuite all'arrivo. L'evento avrà una durata di minimo 5,5, massimo 6 ore. **NON POTRETE ESFILTRARE PRIMA DELLE 5H,30 DI GIOCO.**

DIREZIONE EVENTO/ gara

Ufficiali di gara.

- il presidente J.J.F., Alessio "Ardito" Vegini cellulare 327 3293647 , come ASD Organizzatrice
- Patrizio "Matrix" Gabrieli - cellulare 3356644543 - come Presidente FIAS

Test Joule

Il test Joule verrà effettuato presso la DE situata in P1/ HQ Ricordiamo che, come da Regolamento FIAS, bisogna presentarsi al test con ASG senza eventuale silenziatore e con il sistema HOP UP azzerato.

Il test verrà eseguito effettuando 5 tiri di prova e almeno 3 di questi dovranno risultare di potenza inferiore a 0,99 joule. Il test verrà effettuato esclusivamente con pallini del peso di 0,20gr forniti dalla DE.

Si utilizzeranno a tale proposito i caricatori della DE oppure si procederà a inserire 5 pallini nei caricatori dei singoli operatori.

Con le medesime modalità il test joule verrà effettuato a tutti gli operatori della difesa.

La finestra per il test Joule è dalle ore 07:00 alle ore 07:30 per tutte le squadre.

I parcheggi utilizzabili prima del torneo li trovate segnati nella Mappa

La Direzione Evento del torneo è IN HQ P1, trovate la posizione sulla mappa

Non essendo illimitato lo spazio di parcheggio, si chiede alle Squadre, nei limiti del possibile, di arrivare ai parcheggi segnati nella mappa A con massimo 2 macchine per team.

Al Termine della prova joule verrà effettuato un briefing a tutte le squadre partecipanti e verrà fornita la documentazione. Orario previsto di inizio **breafing 7:30**

Tipologia dell'evento ed impegno

La tipologia dell'evento è a Navigazione Libera (con way point ed obiettivi attaccabili previa richiesta di luce verde). Per il Torneo si applicano le Regole di gioco definite nel REGOLAMENTO F.I.A.S. per la specialità indicata (navigazione libera)

La difficoltà fisica del torneo è da considerare " alta", il campo è in una zona di boschiva collinare con alcuni sentieri ,strade sterrate e piste di MTB si prega perciò di non arrecare disturbo, di mantenere alla vista di eventuali non giocatori un profilo basso ed educato e di non arrecare danno a cose, animali e di limitare l'impatto con l'habitat.

Regole

Per tutte le regole particolari qui non esplicitamente citate sono valide ed applicate quelle descritte nell'ultima edizione del Regolamento F.I.A.S.

Di seguito alcune regole del torneo che non potranno essere mai atto di contestazione da parte delle squadre partecipanti:
giustizia

- Non si possono usare mezzi propri, bisogna spostarsi solo a piedi, in caso contrario la squadra verrà squalificata
- Tipo di tiro consentito raffica o singolo, è fatto divieto assoluto di lanciare i pallini a mano, con la bocca o altro che non sia una ASG testata e verificata durante la prova joule.
- E' fatto divieto per gli attaccanti di utilizzare granate, bombe a mano, granate detonanti, mine di posizionamento, claymore e tutti quegli strumenti di gioco con espulsione di pallini BB che non siano la ASG e/o la pistola in dotazione.
- Non si può ingaggiare sui sentieri segnalati sulla MAPPA, in caso contrario squalifica della squadra.
- E' vietato il "lancio" di qualsiasi oggetto (compresi i coltelli finti)
- E' vietato l'utilizzo e il possesso durante la gara degli apparati di puntamento termico ed elettro-ottico.

- E' fatto divieto a tutti i giocatori di salire su alberi, tetti, muri, scavalcare recinzioni e avvicinarsi a case abitate a meno di 20 metri. Nel campo potrebbero esserci delle recinzioni con fili a basso voltaggio per il contenimento degli animali, tali recinzioni possono essere scavalcate ma l'operazione deve essere effettuata senza arrecare danno alla recinzione stessa e senza disturbare eventuali animali nelle vicinanze.
- E' fatto divieto di danneggiare campi, alberi e strutture. NON si possono scavare buche.
- E' fatto divieto assoluto di utilizzare fumogeni, petardi o qualsiasi altro apparato atto a fare fumo, fiamme libere ecc
- E' vietato abbandonare rifiuti, mozziconi, sacchetti di plastica e qualsiasi materiale che possa arrecare anche un minimo danno ambientale, su ogni obj troverete un sacco dell'immondizia dove potrete lasciare eventuali materiali da buttare.
- Potranno essere svolte prove joule, anche a campione, durante lo svolgimento del game e/o comunque sino a quando il team d'attacco non esfiltra.

REGOLE per ogni OBJ

Il Torneo ha OBJ senza una sequenza precisa, ogni squadra definisce un suo percorso, non ci sarà un arbitro che segue la squadra in attacco, ci sarà un arbitro e un responsabile della difesa su ogni OBJ.

RICHIESTA LUCE VERDE su OBJ

Obbligo di chiedere luce verde minimo a 80 metri dagli obj attaccabili. Nel caso di avvicinamento agli obj attaccabili senza autorizzazione di luce verde il Team in attacco si vedrà assegnata la penalità di FUORI FINESTRA. La perquisizione dei difensori (in quanto potrebbero avere informazioni utili allo svolgimento delle azioni) sugli obj attaccabili deve essere SEMPRE E SOLO verbale.

Fine game è dichiarato a voce alta dal capitano o un qualsiasi operatore ancora in gioco della squadra in attacco dicendo chiaramente "ARBITRO FINE GAME"

(ATTENZIONE l'arbitro non accetta contestazioni, se un operatore chiama fine game in modo chiaro è considerato fine game, anche se team leader o il resto della squadra non sono d'accordo); FINE GAME può essere dichiarato quando si raggiunge una safe area indicata, oppure quando si ritiene di aver completato gli obiettivi dell'OBJ.

Gli operatori della "DIFESA" colpiti resteranno fermi sul posto nel quale sono stati colpiti, indossando un giubbino ad alta visibilità.

Gli operatori colpiti delle Squadre in attacco, dovranno (DOPO aver indossato il giubbino ad alta visibilità e spento la radio) stare fermi finché è finito il game oppure seguire indicazioni dell'arbitro.

Solo a fine OBJ potranno togliere il giubbino ad alta visibilità.

I figuranti non ostili che sono colpiti comportano una penalità di punteggio di 30 punti: sta a Voi capire chi è ostile e chi no.

I colpiti della DIFESA o figuranti possono essere perquisiti o immobilizzati solo verbalmente da una distanza non superiore al metro circa e vi forniranno eventuale materiale utile; nessun contatto fisico sarà tollerato. La posizione di partenza di ogni elemento della contro in ogni OBJ sarà la stessa per ogni squadra, ma la difesa non sarà statica.

Le informazioni che comportano l'acquisizione di obj primario, secondario o BONUS trovate in un OBJ devono essere in possesso di un operatore ancora in gioco per considerare punteggio raggiunto.

Il club organizzante ha segnalato sulla mappa i punti "potenzialmente pericolosi", che non sono assolutamente presenti nelle aree di OBJ combat. Ma si raccomanda a tutte le squadre di prestare molta attenzione durante gli spostamenti in navigazione.

MINE (allarmi sonori)

nel caso si attivi un dispositivo (mina, bomba convenzionale, bomba sporca, claymore) viene eliminato solo il giocatore che ha attivato il dispositivo se il dispositivo si trova all'aperto, se il dispositivo viene attivato all'interno di una struttura (gazebo, tenda, casetta, ecc...) vengono invece considerati colpiti tutti gli operatori all'interno al momento dell'attivazione, se la struttura è composta da più stanze (di 4 lati solo 1 aperta per il passaggio umano) solo gli operatori presenti nella stanza vengono considerati colpiti.

Indicazioni diverse possono essere sempre trovate nei vari OBJ, nel qual caso valgono quest'ultime.

la difesa DEVE spegnere la mina sonora a fine game perché ogni MINA può essere attivata una sola volta durante ogni game

Materiale OBBLIGATORIO

I Fucili Over non sono ammessi,

TASSATIVO (PENA ESPULSIONE DI TUTTO IL TEAM) L'USO DI PALLINI A ZERO IMPATTO VISIVO. SONO ACCETTATI SOLO DI COLORE NERO/VERDE SCURO/MARRONE SCURO. IL BLO LO LASCIAMO A CHI CI CREDE.

Oltre alle ovvie dotazioni personali (mimetica asg, gibernaggi, ecc.) è OBBLIGATORIO che OGNI Squadra abbia:

- Almeno un GPS
- Smartphone o macchina fotografica
- Un Binocolo o cannocchiale da osservazione

OBBLIGATORIO che OGNI Operatore della Squadra abbia:

1. Protezioni oculari (gli occhiali da vista non sono da ritenersi protezioni oculari)
2. Giubbino ad alta visibilità giallo o arancione
3. App su cell per la navigazione internet
4. i fumatori dovranno avere un posacenere portatile dove riporre i mozziconi.. richiamo ufficiale e penalità nel caso non fosse rispettata
5. Calzature protettive idonee ad ambiente misto

boschivo (ASSOLUTAMENTE VIETATO L'USO di scarpe da tennis e simili)

Non saranno ammessi al gioco Operatori privi di tali dotazioni

obbligatorie e indispensabili per il gioco e per la sicurezza degli Operatori.

Chi si dovesse togliere le protezioni oculari durante il game senza aver ricevuto consenso dall'arbitro verrà subito penalizzato come prescritto da regolamento.

E' vivamente consigliato che tutti gli Operatori siano dotati di radio LPD/PMR, e in ogni caso per motivi di sicurezza è obbligatorio che la Squadra abbia almeno

1 Operatore dotato di radio LPD/PMR sulla quale la Squadra sia contattabile

Organizzazione.

Consiglio di dotarsi di:

1. penne a sfera
2. quaderno appunti
3. sacca portadocumenti
4. strumenti elettronici per fare fotografie

Essendo una storia "aperta" (ossia con minime informazioni fornite alle Squadre), è a discrezione delle Squadre stesse portare con sé materiale "accessorio" che possa potenzialmente essere utile in particolari situazioni "simulative/recitative" durante la giocata.

Materiale PROIBITO

Oltre al materiale espressamente proibito dalla documentazione ufficiale di questo circuito di eventi, si ricorda che durante questo Torneo è vietato l'uso di:

- qualsiasi tipo di materiale pirotecnico (petardi, fumogeni, miniciccioli, etc.)
- l'uso di apparecchi elettrici o altro che possano bloccare le apparecchiature elettroniche usate nei vari OBJ.. (penalità decisa dalla DE)
- avere in dotazione armi da taglio
- termo camere, cannocchiale o apparecchiature simili, sono ammesse solo ottiche o red dot applicate sulle ASG.
- scudi (da parte dell'attacco) di qualsiasi tipo (e include anche prendere pezzi di scenografia o di edifici - tipo le porte - per usarli come tali)
- droni, telecamere remote (incluse gopro e simili con comando su visore remoto o su app), ecc.
- fare foto e/o video e condividerle sui social (escluso gruppo whatsapp dedicato al torneo) prima della fine del torneo, rischio squalifica della squadra dal torneo
- granate di qualsiasi tipo (sia a pallini/polveri che semplici "bang" a gas), sia a mano che espulse da lanciagranate.
- Fare uso di alcoolici o droghe durante il torneo

Le squadre che non rispettano questi divieti saranno sanzionate dalle DE. Ricordiamo ancora che è ovviamente proibito il porto e l'uso di qualsiasi tipo di ASG oltre il limite di Legge di 0,99 Joule, e di qualsiasi arma da taglio o di offesa.

Sicurezza

I partecipanti sono tenuti al rispetto rigoroso delle indicazioni di sicurezza contenute nei regolamenti applicati, e/o a seguire scrupolosamente le indicazioni di sicurezza che sono riportate su questo book o comunicate dagli operatori di difesa o dall'organizzazione durante il torneo.

In particolare, si ricorda che le bandelle bianco/ rosse costituiscono LIMITE INVALIDABILE, NON si possono attraversare e NON si può sparare attraverso.

TABELLA CANALI RADIO

N° ID Team	Team	Canale LPD
1	Blue Storm Monza	22-23
2	Darksiders	24-25
3	Arditi Marmittoni	26-27
4	Bad Boys	28-29
5	Splash Contact	30-31
6	Valbas Rebels	32-33
7	La Seconda	34-35
8	Triarii	36-37
9	TMTeam Ghedi	38-39
10	Leoni di Max Milano	40-41
11	Decepticons	42-43
12	Saf Solferino	44-45
13	Lupi del Serio (OPEN)	46-47
14	Legio 2 (OPEN)	48-49
15	NBC (OPEN)	50-51

CENTRO COMUNICAZIONI

Coordinate: 32T 0575012 UTM 5054903

Canale LPD 10

Tempo : 20min

Questo obiettivo permette di scoprire su che frequenze comunicano i membri dell'organizzazione e nel frattempo avete la possibilità di interrompere le interferenze generate dai loro apparati, nonché la possibilità di individuare il loro tecnico di punta che sempre bazzica nelle parti del ripetitore supervisionando il lavoro dei sottoposti.

Il tecnico , persona intelligentissima e scaltra, ha con se i suoi appunti e si aggira sempre nei pressi del radioripetitore, cercate di individuarlo e scattategli una fotografia, senza però ucciderlo.

Attenzione che la zona sarà sorvegliata da personale armato.

Dovrete individuare Il Canale LPD della radio di ascolto, disattivare l'antenna di Trasmissione e disturbo e identificare con foto il capotecnico che sicuramente avrà le informazioni necessarie per poter disattivare l'antenna e i tecnici in supporto.

Obiettivo Primario: Disattivare Antenna

Secondario: Individuare la frequenza della radio in ascolto

Bonus 1: Fotografare il tecnico (Almeno 1 operatore insieme)

Bonus 2: Identificare i Tecnici in supporto

Penalità per ogni figurante non ostile eliminato

LABORATORIO BOMBE

Coordinate: 32T 0574695 UTM 5054146

Canale LPD 12

Tempo : 20min

Recatevi al laboratorio dove la banda sta sviluppando la Bomba per diffondere il batterio. Qui troverete un prototipo di questo ordigno sviluppato da uno scienziato di origine orientale probabilmente nord coreano . Sicuramente Biondo e Amante dei piercing ma non dei tatuaggi. coadiuvato da un aiutante di provenienza si presume mediorientale ,probabilmente iracheno Giovane e “fiero di esserlo” ostentandolo apertamente anche in pubblico. La nostra intelligence dice che l’ordigno è custodito in un apposito contenitore e che l’ordigno stesso è formato da un cilindro con un nucleo interno a sospensione che se viene a contatto con le pareti del cilindro esterno può innescare una esplosione devastante, sappiamo però da schemi ottenuti sul dark web che dovrete avere circa 5 possibilità che il nucleo tocchi il cilindro , non una di più . Quindi rimuovete il cilindro dalla custodia e portatelo con moooooolta cautela in una safe zone dove può essere neutralizzato senza creare danni.

Probabilmente in zona troverete degli archivi fotografici, cercate di individuare foto e nome dei 2 tecnici, in più dovrete trovare la tipologia dell’esplosivo contenuto nel nucleo tramite le informazioni sempre in archivio .

Primario : togliere l’ ordigno dal contenitore e spostarlo in safe zone.

Secondario: Tramite info in loco scoprire la tipologia dell’esplosivo

Bonus 1 : Individuare dalle Foto lo scienziato

Bonus 2 : Individuare dalle Foto l’Aiutante

Penalità per ogni figurante non ostile eliminato

LABORATORIO CHIMICO

Coordinate: 32T 0574799 UTM 5053876

Canale LPD 14

Tempo : 20min

Questo è il laboratorio dove si produce sia il Batterio che l'antiparassitario.

Dopo accurate ricerche e studi, i nostri scienziati hanno scoperto la presenza nei terreni di Filoxera, un acaro ricavato da alcuni insetti (Filossera). Per combattere questo tipo di batterio ci sarà bisogno di idrossido di ferro in quantità esatte. Recatevi nella zona designata, e create l'antidoto per i nostri terreni; fate attenzione alle quantità, ogni singolo sbaglio ci costerà la totale produzione dei terreni, buona fortuna. P.S. Sicuramente sarà presente il direttore del laboratorio, accanito fumatore e amante di cappelli stravaganti, cercate di identificarlo.

Obbiettivo Primario :

Recatevi presso il laboratorio di studio e ricerca, e create l' idrossido di Ferro.

Utilizzate 5ml per ogni tipo di sostanza che ritenete opportuna per la composizione del prodotto finale e mettetela nel contenitore numero due.

Obbiettivo secondario :

Cercate la prova visiva dell' insetto dal quale viene estratto il Batterio finale.

Bonus 1: Fotografare i badge dei chimici presenti

Bonus 2: Identificare il direttore

Penalità per ogni figurante non ostile eliminato

BASE DRONI

Coordinate: 32T 0575141 UTM 5054667

Canale LPD 16

Tempo : 20min

In questa missione vi viene chiesto di individuare su mappa la base di partenza dei droni utilizzati per spargere il batterio sulle zone designate. Tenendo presente che l'autonomia dei droni è stata ridotta per poter trasportare bombe batteriologiche più capienti , questi non ritornano mai al punto di partenza ma in un luogo prestabilito per agevolarne il recupero. In questo luogo sappiamo trovarsi anche un prototipo in scala della tipologia di droni utilizzati, che avrete anche il compito di filmare a 360° per poi poter realizzare un modello 3D da inserire come modello nei software dei nostri radar.

Attenzione potrebbe essere presente il colonello a capo dell'organizzazione.

Fate uso delle informazioni che troverete in loco....

Obiettivo Primario: Individuare su cartina la base di partenza dei droni.

Obiettivo Secondario : Fare un video a 360° del prototipo del drone.

Bonus 1: Identificare il personale a difesa del sito

Bonus 2: Fotografare e identificare il colonnello

Penalità per ogni figurante non ostile eliminato

IL NASCONDIGLIO

Coordinate: 32T 0574979 UTM 5054461

Canale LPD 18

Tempo : 20min

Eureka!!!!!!! Da alcune intercettazioni telefoniche e tracciamenti satellitari siamo riusciti a scovare il quartier generale dove si nascondono i fedelissimi luogotenenti (da tutti chiamati "Comandanti") del Colonnello. Dalle immagini satellitari non abbiamo riscontrato la presenza di alcuna guardia, si proteggono tra di loro...poveri idioti !!!!

Il vostro compito è semplice: irrompete nel loro HQ, neutralizzate le forze ostili e procedete all'esfiltrazione dei Comandanti e di tutto il vostro team: chiamate il nostro elicottero sul canale radio PMR 4 (codice identificativo FOX-ONE) tramite l'apparato radio che custodiscono gelosamente. Dobbiamo necessariamente interrogarli!!!

Fate però attenzione: i posti sull'elicottero sono limitati al vostro team e a soli 2 Comandanti. Quindi dovrete eseguire una valutazione delle condizioni cliniche dei superstiti per escludere coloro che non sarebbero sottoponibili all'interrogatorio. È inutile ricordarvi che "non si lascia indietro nessuno"

Visto che ci siete, prendete anche le impronte del pollice destro dei superstiti, ci serviranno sicuramente.

Obiettivo Primario: Chiamare l'elicottero utilizzando la radio dei Comandanti

Obiettivo Secondario: Eseguite il triage per capire chi potrete esfiltrare sull'elicottero

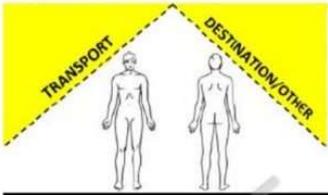
Bonus 1: Impronta pollice destro di un Comandante

Bonus 2: Impronta pollice destro di un Comandante

NOTE: Necessaria comprensione lingua inglese scritta per eseguire il triage. Il materiale per prendere le impronte lo troverete in loco

Esempio triage che troverete

BACK



Notes

**MT-501
(Instructional)**

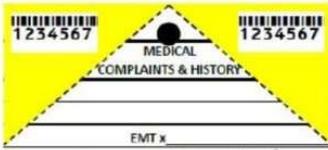
Destination

Major Injuries

Time	BP	Pulse	Resp.	Responsiveness
				A V P U
				A V P U

Not Breathing	DEAD
Not likely to survive	EXPECTANT
Likely to survive given current resources	IMMEDIATE
Obeys commands or makes purposeful movements AND Has peripheral pulse AND Not in respiratory distress AND Major hemorrhage controlled	DELAYED
Minor injuries only	MINIMAL

FRONT



Time : Date / /

Male Female Age Weight

TIME	INTERVENTION
	MT-501 (Instructional)

Name

Address

City

Phone

800 425-5397 mettag.com MT-501

DEAD	1234567
EXPECTANT	1234567
IMMEDIATE	1234567
DELAYED	1234567
MINIMAL	1234567

RECON (OBJ Bonus)

Coordinate Check-In: 32T 0574789 UTM 5054990

Coordinate Punto di Osservazione: 32T 0574733 UTM 5055034

Canale LPD 20

Tempo:30min

Dovrete recarvi alla cava di estrazione mineraria ormai dismessa, un sito dove fanno base le loro difese antiaeree.

Qui avrete il compito di identificare la tipologia corretta del loro armamento.

Per accedere a questo Obj saranno disponibili 3 finestre orarie: Ore 10:00 – Ore 11:00 – Ore 12:00 e ad ognuna di queste finestre potranno accedere solamente 5 team contemporaneamente.

OBJ: Identificare la tipologia corretta del loro armamento.

Nota bene: Dovrete raggiungere il check-in (solo 3 operatori per team) per essere accompagnati dall'arbitro al punto di osservazione. Entro i 30 minuti dall'inizio della vostra finestra oraria dovete consegnare (scrivendo nero su bianco) all'arbitro la tipologia degli armamenti utilizzando **SOLO I TERMINI ESATTI** riportati sul seguente manuale:

<https://drive.google.com/file/d/1zbmIDcwNaTySbxrNLku41WxNNZZijuo/view?usp=sharing>

POLIGONO (Integrativo di Recon)

Coordinate Check-In: 32T 0574789 UTM 5054990

Questo obiettivo è riservato ai 3 operatori del vostro team che non svolgeranno la recon: recatevi all'ingresso del poligono uno per volta ed attendete lo start dall'arbitro.

Una volta avuto lo start, dovrete far partire il cronometro (che troverete sul posto) e colpire i 3 bersagli arancioni che individuerete dalla zona bandellata/gazebo. Alla fine della prova dovrete ritornare all'IN e fermare il tempo.

Attenzione: avrete solo 2 colpi disponibili per ogni bersaglio. Nel caso non riuscite a colpire un bersaglio con i primi 2 colpi dovrete obbligatoriamente spostarvi sul bersaglio successivo. Inoltre, dovrete completare l'intero percorso in MASSIMO 59 (cinquantanove) secondi, pena l'azzeramento dei punteggi personali ottenuti.

Il tempo potrà essere fermato in qualsiasi momento dall'operatore in azione anche se non saranno stati completati i 3 bersagli

Punteggi:

10 punti per ogni bersaglio colpito

10 punti bonus se ogni operatore colpisce tutti i bersagli

Dettagliate istruzioni verranno comunque fornite in loco

Coordinate WayPoint

WP Alpha (A)	32T 0574679 UTM 5053630
WP Bravo (B)	32T 0574763 UTM 5054296
WP Charlie (C)	32T 0574592 UTM 5053894
WP Delta (D)	32T 0574652 UTM 5054410
WP Echo (E)	32T 0574624 UTM 5054542

Nota Bene:

Durante il briefing verranno estratti i WP di partenza per ogni squadra (un WP per ogni squadra). Sarà obbligatorio inviare prova fotografica ad HQ della ricognizione del WP assegnato per poter **INIZIARE** il torneo: **senza questa prova NON SARETE CONSIDERATI IN GARA.**

Per aver accesso a tutti i WP sarà necessario ricognire tutti i punti precedenti (Alpha – Bravo – Charlie – Delta – Echo), in quanto su ognuno troverete un gruppo di altre coordinate.