



TEAM 9MM

Club Softair Taranto

PRESENTA ...

1° Torneo

CHRISTMAS COMBAT

MOTTOLA (TA) 18 DICEMBRE 2011





Team 9mm

Club Softair



PREMESSA

Il *Team 9mm* ha deciso di organizzare questo simpatico evento prenatalizio per trascorrere una bella giornata assieme a tanti amici che come noi amano questo splendido sport. Come potete ben capire dalla somma del budget richiesto (giusto per il buffet), non vi è alcun scopo di lucro in questo evento, pertanto non vi saranno grossi particolari scenografici.

Detto questo vi possiamo assicurare di sicuro tanta ospitalità, simpatia e del buon cibo, il tutto immerso in uno splendido scenario paesaggistico della provincia di Taranto.

ANTEFATTO

Il torneo sarà suddiviso in **5 obj**.

Ogni singolo obiettivo avrà una propria storia distinta e separata da tutte le altre.

Vi consigliamo di leggere bene ogni singolo antefatto perché in esso ci potrebbero essere dei particolari importanti che possono risultare utili e determinanti per l'acquisizione completa dell'obj facendo ottenere dei bonus per arrivare al massimo punteggio disponibile.

CALCOLO PUNTEGGIO

Al briefing previsto per le 8:30 alla presenza di tutti i capo squadra, vi sarà consegnata una tabella con le coordinate di un Way-Point dove troverete informazione su tutti gli obj da conquistare con il relativo canale radio dove richiedere luce verde.

Dal massimo punteggio iniziale dell'obiettivo gli arbitri potranno scalare o aggiungere eventuali punti scaturiti dal comportamento della squadra durante la conquista dell'obj verranno considerate : A)INTERPRETAZIONE, B) QUALITA' DELL'INCURSIONE, C)IL DICHIARASI, ecc...

Tale operazione verrà effettuata in tempo reale direttamente sull'obj in questione.

Tuttavia chiediamo gentilmente agli operatori di chiarire eventuali anomalie assieme agli addetti dell'organizzazione solo al termine del game, questo per non creare inutili affollamenti nei pressi degli obj e per una migliore procedura dello stesso torneo.

CONTROINTERDIZIONE

La controinterdizione sarà composta da un minimo di 2 elementi fino ad un massimo di 6 elementi ed il suo pattugliamento sarà libero su tutto il territorio e senza imboscate. Essa sarà facilmente riconoscibile dal simpatico abbigliamento.

Il punteggio dell'ingaggio con la controinterdizione è il seguente:

-8 punti con lo scontro perso

0 punti con lo scontro vinto

INDICAZIONI TECNICHE

OBJ: Per attaccare gli OBJ, sarà necessario chiedere luce verde al giudice di gara posizionato sull'obj in questione. Essa potrà autorizzarvi all'attacco o comunicarvi il tempo di attesa.

La squadra, a questo punto, potrà decidere se restare in attesa o proseguire verso altri obiettivi.

La richiesta dovrà essere effettuata mediante canale radio indicatovi in fase di briefing.

Attaccare un OBJ, senza aver ricevuto luce verde, comporterà la perdita dello stesso e l'impossibilità di poterlo attaccare in un secondo momento.

Attenzione, anche nell'attesa dovete sempre assumere un atteggiamento difensivo e vigile in quanto potreste essere attaccati dalla controinterdizione che non sarà avvisata della vostra presenza ma potrebbe transitare nella zona.

La squadra d'assalto, prima di aver ricevuto luce verde, non potrà avvicinarsi ad una distanza inferiore a 200 metri (al contrario ci saranno dei punti di penalità).

Il tempo d'ingaggio vi sarà comunicato dal giudice dopo avervi accordato la luce verde.

ASG: Le ASG usate dovranno avere potenza inferiore ad 1 joule.

Per la verifica potranno essere effettuati test prima e durante la Gara, anche in occasione di attacco OBJ.

Se un ASG dovesse risultare OVER JOULE, prima della Gara, la Squadra non verrà penalizzata e potrà sostituire l'arma stessa con un'altra.

Se l'ASG utilizzata durante il gioco, risulta essere over joule, saranno sottratti svariati punti di penalità alla squadra e l'asg inutilizzabile.

Sarà possibile, da parte di tutti i TEAM partecipanti, testare le ASG dei difensori e delle ptg di controinterdizione in qualunque momento della competizione.

ATTREZZATURA :

- GPS e mappa cartografica;
- Bussola/e di precisione, in grado di effettuare un rilevamento;
- Telefonini con magari operatori di telefonia diversi (nel caso non dovessero ricevere la linea)
- Cassetta di pronto soccorso;
- Binocolo

DIVIETI

- Togliersi gli occhiali protettivi. Tale divieto è valido per tutta la durata della gara, fatta eccezione per casi particolari in cui sarà l'organizzazione ad autorizzarvi;
- Danneggiare materiale scenografico, attrezzature, avvisi su WP e tutto quello che fa parte dell'organizzazione;
- Sconfinare dall'area di gioco. Dovrete rispettare, in maniera precisa, i limiti dell'area di gioco in quanto, lo sconfinamento, potrebbe avvenire in aree pericolose o non autorizzate dai proprietari;
- Tagliare fili spinati, danneggiare recinzioni, rovinare muri a secco, entrare in zone recintate in cui risiedono persone o animali come cavalli, mucche, pecore, etc.. Quando troverete ingressi artigianali, potrete aprirli senza danneggiarli a condizione che li richiudiate, fate molta attenzione a tutti i pozzi e eventuali pericoli come scarpate muretti a secco pericolanti ecc.. , alcuni sono a cielo aperto e sono molto pericolosi;
- Avvicinarsi o attraversare zone abitate interdette e quindi segnate sulla mappa.
- Lasciare rifiuti di qualsiasi genere. Potrebbe rendere inutile lo sforzo che tutti noi facciamo per fare accettare alla gente del luogo questo bellissimo sport.

Accendere fuochi

Danneggiare la flora e la fauna

Arrecare danni o disturbo alle abitazioni private

Inveire contro cecchini, sentinelle o capo obj.



1° Obj : *Fabbrica degli esplosivi*

Russia : gli Stati Uniti D'America dopo aver svolto un buon lavoro d'intelligence sono venuti a conoscenza di una industria che fabbrica esplosivi in maniera non convenzionale, sicuramente per uso terroristico, così decide di inviare i Seals per interrompere i processi di fabbricazione . Purtroppo una soffiata sta per mandare l'operazione all'aria perché i terroristi russi sapendo del vostro arrivo hanno innescato un potente ordigno esplosivo che distruggerà qualunque cosa si trovi nel raggio di 20 km (case, persone ecc...). Tuttavia voi siete giunti in tempo per poter scongiurare questa terribile tragedia quindi la missione consisterà nell'eliminazione delle forze ostili nella fabbrica di esplosivi e il conseguente disinnescamento dell'ordigno prima della sua esplosione. Il codice per il disinnescamento dell'ordigno potrebbe essere nelle mani di un terrorista !!!



2° Obj : *Fabbrica d'Armi*

In Sud America è stata individuata una fabbrica d'armi che sta producendo una grossa quantità delle stesse pronte per essere messe sul mercato nero.

La vostra missione sarà quella di eliminare tutte le sentinelle dell'organizzazione criminale e recuperare senza difficoltà, perché sicuramente ben custodite, le matrici di progettazione e costruzioni delle armi. Sappiamo che questi criminali amano i tatuaggi !!!



3°Obj : *Liberazione ostaggio*

Un importante ingegnere aereo spaziale tedesco è stato rapito da un movimento terrorista dell'est Europa perché possiede una importante formula per la progettazione di veicoli molto veloci e invisibili ai radar. Il vostro compito sarà, prima di tutto bonificare la zona in questione, successivamente liberare lo scienziato e esfiltrarlo dalla zona di prigionia e scortarlo sino al punto di recupero con l'elicottero che vi aspetta per il trasporto. In questa operazione occhio a dove mettete i piedi e guardatevi sempre le spalle!

ALCUNE INFO:

- Prestate attenzione alla procedura di liberazione dell'ostaggio le tecniche da voi usate determineranno il punteggio finale !
- La zona dove scortare lo scienziato vi verrà comunicata dal giudice.



4°Obj : *stazione radio*

Guerra del Golfo: le forze ostili godono di un superbo coordinamento tattico logistico.

Le nostre informazioni fornite dalle perlustrazioni dei nostri droni da ricognizione confermano la presenza di un centro radio che è il cuore dell'organizzazione degli ostili. Il vostro obiettivo sarà ripulire la stazione dalle guardie e posizionare un segnalatore strobo per il bombardamento alleato. Il segnalatore vi verrà consegnato al briefing.



5°Obj : Riunione dei Boss

I tre boss delle più importanti organizzazioni criminali del mondo hanno deciso di riunirsi a cena a casa di uno di loro per creare un'alleanza al fine di aumentare le loro attività illegali di vario genere.

(i boss mangiano pesante chissà se a uno di loro verrà una colite !?!?!).

Il vostro compito sarà di evitare che nasca questa collaborazione quindi dovrete eliminare innanzitutto le sentinelle che osservano il perimetro del casolare (non conosciamo il numero) e dopo aver fatto irruzione eliminare tutti e tre i boss ammazzandoli senza pietà !

IMPORTANTE: nell' abitazione del boss è richiesto assolutamente il colpo singolo anche perché i boss sono grassi e poco agili quindi difficilmente si armano di fucili automatici però sicuramente avranno delle pistole !



Qui di seguito vi elenchiamo i dati del torneo:

Luogo: MOTTOLA

Data: 18 DICEMBRE

Start : ORE 08:30

Tipologia: RECON

Durata: 6 ore circa

Ambientazione: MISTO (boschivo-urbano)

Numero squadre partecipanti: 10/15

Numero operatori per squadra: min.6 max 10 (se una squadra ha più operatori può formare anche un secondo gruppo partecipante!)

Quota partecipazione per singolo operatore : 7,00 EURO per contributo buffet finale
Al termine del torneo ci sarà un ricco buffet (con prodotti locali) a disposizione di tutti gli operatori partecipanti con brindisi finale e panettoni a volontà per l'augurio di un buon Natale e di un felice anno nuovo !

N.B. Il book e i dati del pagamento vi verranno comunicati dopo la vostra adesione entro il 7 Dicembre alla **mail: infoteam9mm@libero.it**

CONTATTI : Alessandro 3485906180 - Ettore 3468765563

MODULO DI SCARICO RESPONSABILITA' E ACCETTAZIONE DEI RISCHI

1°Evento " CHRISTMAS COMBAT " TeAM 9 MM

Nome Squadra _____

Nome Pattuglia _____

Ente di Promozione Sportiva a cui si è affiliati _____

Presidente del Club _____

Città di provenienza _____ Provincia _____

Elementi Pattuglia:

1)Capopattuglia	Firma
2)Componente	Firma
3)Componente	Firma
4)Componente	Firma
5)Componente	Firma
6)Componente	Firma
7)Componente	Firma
8)Componente	Firma
9)Componente	Firma
10)Componente	Firma

Tutti i membri della pattuglia dichiarano di aver preso visione del regolamento vigente durante questo evento e di accettarlo e applicarlo integralmente e senza riserve.

I membri sopra riportati, dichiarano di essere tutti in possesso di regolare Polizza assicurativa per la pratica dell'attività sportiva del Soft Air e di godere di ottima salute per poter svolgere la gara.

Dichiarano, inoltre, di assumersi responsabilità in proprio per eventuali danni provocati da un'anomala o scorretta condotta durante l'azione di gioco, e di essere a conoscenza che nessuna responsabilità civile o penale grava sulle Associazioni Organizzatrici. Inoltre ci impegniamo a usare BBs biodegradabili e a non danneggiare flora e fauna.

Il presente modulo deve essere restituito perfettamente compilato in tutti i suoi campi prima dell'evento all'organizzazione.

-Numeri di cell. da poter utilizzare per emergenze durante l'evento, di tre operatori telefonici diversi

Cell 1 Nome

Cell 2 Nome

Cell.3 Nome