

**X INCURSORI
NETTUNO 8/9
GENNAIO 2011
LAGHETTO
GRANIERI**



**I MERCENARI
THE EXPENDABLES**

Indice dei contenuti del book

Antefatto	3
Regole per l'iscrizione	4
Descrizione della gara	6
Regolamento dettagliato	7
Famiglie e Mercenari	9
Mezzi di Trasporto	10
Area operativa	12
Punteggi, premiazione e sanzioni	13
Misure di sicurezza	15
Orari e punti di interesse	16
Titoli e riconoscimenti	18
Ringraziamenti	20

Antefatto

Da anni sul territorio lagunare pontino ci sono tre famiglie in lotta per la supremazia su una piccola città che riveste un ruolo fondamentale per lo smercio e il transito dei diamanti verso le più ricche capitali del Nord Europa.

Negli ultimi mesi la situazione sta diventando sempre più tesa e le autorità cittadine hanno perso completamente il controllo della situazione: la Polizia Locale non possiede i mezzi necessari per combattere contro tutte e tre le famiglie contemporaneamente. Viene dunque ingaggiata una squadra di mercenari con il compito di riportare la situazione sotto controllo.

Purtroppo la paga offerta dalle autorità locali non è sufficiente a garantirsi la fedeltà dei Mercenari che dopo qualche settimana capiscono che ci sono in ballo circa 200kg di diamanti e che riuscirebbero a guadagnare molto di più vendendosi al miglior offerente piuttosto che a riportare la situazione sotto il controllo della Polizia.

La situazione attuale è quindi in stallo: le tre famiglie sono senza munizioni e stremate dalla continua lotta interna e i Mercenari arrivati da poco in città possiedono i mezzi e la potenza di fuoco necessaria per dare una svolta decisiva.

Da quale parte ti schiererai, sarai uno dei membri delle tre famiglie o un Mercenario? Chi avrà la meglio? Potresti deciderlo tu.....

Iscrizione

La quota d'iscrizione è di 35 euro ad operatore.

La quota comprende: due pasti di cui uno al sacco che verrà consegnato al briefing e una cena a fine giocata; una patch distintiva del torneo; un accessorio distintivo da utilizzare durante la gara ed acqua potabile fruibile da una fontanella posta nei pressi della Zona Logistica (VEDI CARTA DELL'AREA DI GIOCO ALLEGATA). Tutto il succitato materiale fornito rimarrà agli operatori anche dopo la gara.

L'unica modalità di pagamento accettata è il bonifico bancario, indicando nella causale nome e cognome in caso di operatore singolo o il nome del club in caso di più partecipanti della stessa ASD. Il codice IBAN verrà fornito successivamente.

Il club organizzatore disporrà le fazioni a seconda del numero di partecipanti e delle mimetiche utilizzate, quindi al momento della prenotazione indicare il tipo di mimetica utilizzata. I mercenari dovranno possibilmente utilizzare abbigliamento idoneo più simile possibile al realismo (per esempio: Pantaloni Combat e Polo coordinata).

**Nella prenotazione è possibile fare richiesta di giocare nella stessa
fazione insieme a club amici.**

**E' disponibile anche una zona per il camping e convenzioni con le
strutture alberghiere di zona per chiunque voglia pernottare
qualche giorno nella cittadina di Nettuno. Eventualmente saranno
disponibili navette da e per la Stazione Ferroviaria di Nettuno per
facilitare gli operatori negli spostamenti.**

Per ulteriori info contattare:

Tiziano: 3898352643 email: tizianodj89@hotmail.it

Simone: 3666870927 email: simone.vitta@am.difesa.it

Pierpaolo: 3290118580 email: pironepierp@gmail.com

Daniele: 3287187446 email: daniele.dangelo@neptuniaflora.it

Descrizione gara

La gara si estende su un terreno che circonda un lago artificiale contornato da boscaglia. In prossimità del lago sono presenti 4 QG. L'estensione totale è di circa 10ha.

In questa area si svolgerà una Gara in modalità OPEN con l'impiego di mezzi navali, terrestri ed aerei. L'ingaggio sarà gestito attraverso la richiesta di finestre di tempo limite variabile.

La gara avrà durata di ore 24 precisamente dalle ore 18.00 del 8\01\2011 alle 18.00 del giorno successivo.

I capi fazione saranno personale non giocante ma con il quale si dovrà interagire per ricevere ordini ed effettuare eventuali contrattazioni.

La competizione sarà soltanto fra tre fazioni mentre la quarta sarà composta da mercenari dai quali sarà possibile comprare servizi tecnici o tattici.

Ogni operatore e' **OBBLIGATO** ad indossare un copricapo (**NON FORNITO**) sul quale verranno apposti degli adesivi di appartenenza alla fazione. Qualora si venisse colpiti ci si dovrà togliere il copricapo per far capire senza alcun dubbio che si è OFF-GAME e che si sta tornando al proprio campo base per respawn. Al termine del periodo di respawn si dovrà indossare di nuovo il copricapo e si riprenderà a giocare normalmente.

Regolamento dettagliato

Arbitri e Respawn

Sul campo saranno presenti arbitri con pettorina catarifrangente ai quali, tramite contatto radio, sarà possibile richiedere finestra di ingaggio. Questo contatto radio dovrà essere stabilito solo da parte dei capi fazione o se direttamente richiesto da loro. Gli arbitri presenti nelle zone respawn in prossimità dei campi base faranno attendere i morti per 15 minuti, questo tempo può variare in particolari condizioni di gioco a discrezione dell'arbitro. In ogni caso il tempo di permanenza in zona respawn non sarà MAI superiore ai 30 minuti. I morti nella fase di attacco dovranno ritornare nella zona respawn del proprio campo base dove attenderanno per il respawn in base alle indicazioni dell'arbitro.

Le zone respawn sono facilmente riconoscibili perchè contrassegnate da nastro giallo e nero.

Attacchi verso i QG

Non sarà possibile attaccare lo stesso campo base per due volte consecutive senza soluzione di continuità quindi prima di effettuare un nuovo attacco si dovrà attaccare un altro QG o aspettare un'ora.

Ad ogni attacco andato a buon fine è possibile prendere un quantitativo di diamanti di massimo 10kg (due cassette) di cui 5kg (una cassetta) trasportabili a piedi da un operatore e ulteriori 5kg trasportabili SOLO E SOLTANTO attraverso l'uso dei mezzi acquistabili dai mercenari. Questi mezzi, qualora l'ingaggio sia finito con esito favorevole e loro siano ancora efficienti, porteranno i diamanti al QG della fazione che li ha ingaggiati SENZA POTER ESSERE DISTRUTTI.

Ingaggi

Nel caso in cui si incontrino Pattuglie di passaggio in zone da voi sorvegliate è possibile, a discrezione personale, ingaggiare o meno. Comunque sarà opportuno consultarsi col proprio capo fazione per evitare di infrangere eventuali accordi diplomatici.

In caso di ingaggio con pattuglie a distanza dai propri campi base i morti saranno costretti a ritornare nelle proprie aree respawn.

Se la pattuglia colpita aveva con se dei diamanti sarà obbligata a lasciarli a terra dove è stato colpito colui che trasportava i diamanti e potranno essere presi da qualsiasi altro operatore presente, amico o nemico.

Famiglie e Mercenari

Le 3 Famiglie: Price, Levi, McLeod

Il ruolo degli appartenenti ad esse sarà quello di attaccare i QG avversari per rubare loro i diamanti e allo stesso tempo difendere i propri. Ogni famiglia disporrà di un capitale con il quale potrà iniziare a trattare con i mercenari per avere il loro supporto diretto e/o i servizi offerti da loro. Verranno proposti anche degli obiettivi secondari che saranno agganciati alla trama principale ma che non vedranno contrapporsi le famiglie.

I Mercenari

Il loro scopo è puramente ludico e non competitivo. Le loro operazioni saranno influenzate dai contratti che riceveranno, comunque non potranno dividersi e lavorare per famiglie diverse allo stesso momento. Obiettivo (fittizio) dei mercenari è capitalizzare più denaro possibile effettuando più contratti possibili. I mercenari potranno essere attaccati anche presso il loro QG ma non potranno attaccare se non per rispondere al fuoco e tutelare il loro capitale. Nel caso in cui i mercenari perdessero l'ingaggio potranno essere derubati di tutti gli averi che essi metteranno in apposite cassette. Ovviamente ciò pregiudicherà i rapporti con la famiglia che li attacca.

Utilizzo mezzi terrestri, navali e aerei

Terrestri: quad e caddy preparati per l'occasione saranno a disposizione per supporto tattico, trasporto diamanti e truppe.

Navali: saranno a disposizione per ingaggi a lunga distanza, trasporto diamanti e trasporto tattico truppe.

Aerei: a disposizione per ricognizione e attacco delle truppe in movimento o in stazionamento lontane almeno 50mt dal proprio QG.

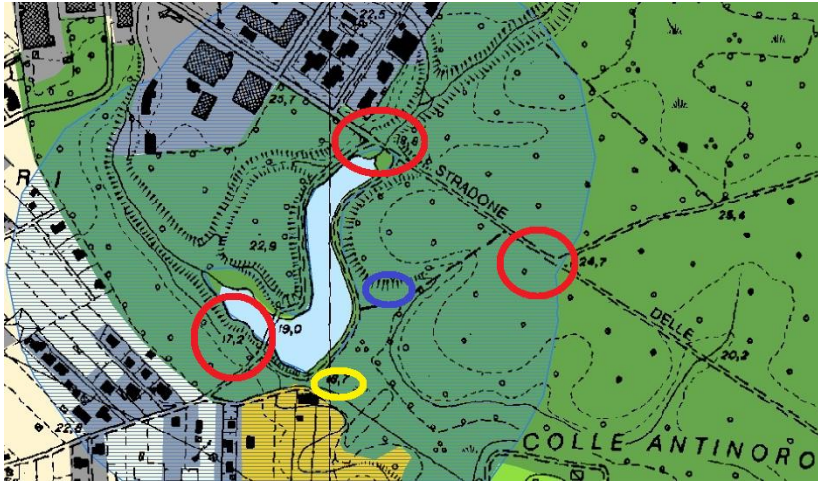
I mezzi e l'eventuale supporto tattico per operazioni di scorta, attacco e difesa potranno essere acquistati dai mercenari in qualsiasi momento, ma la guida di essi sarà esclusiva degli organizzatori che comunque garantiranno la massima disponibilità e flessibilità d'impiego (in quanto mezzi allestiti appositamente per la gara). La disponibilità dei mezzi sarà totale (giorno-notte) e garantita in qualunque condizione meteo tranne che per il mezzo aereo che in particolari condizioni meteorologiche non potrà decollare.

Un mezzo si dichiarerà rotto solo quando riceverà fuoco diretto da più operatori o verrà investito dall'esplosione di una mina o di una granata, per quanto riguarda le imbarcazioni saranno considerate affondate nel momento in cui tutti gli operatori saranno colpiti. Gli

operatori non colpiti da fuoco diretto sono da considerarsi vivi e potranno continuare a giocare; se non intenzionati a continuare l'operazione in corso e il mezzo non è distrutto, gli operatori sopravvissuti potranno decidere di interrompere la missione. Tutti i mezzi danneggiati o affondati segnaleranno l'inefficienza tramite apposita luce rossa, dopo un'ora di sosta presso il QG dei mercenari il mezzo sarà considerato riparato.

Gli unici mezzi inattaccabili saranno quelli aerei per motivi di sicurezza del personale in volo, per i medesimi motivi il pilota e l'operatore in supporto sull'aereo non potranno sparare in alcun modo ma solo avvistare potenziali ostili. Se sarete avvistati l'operatore comunicherà la vostra presenza nelle zone sorvolate durante la ricognizione e suddetti operatori saranno contattati via radio e considerati MORTI, l'unico modo di contrattaccare un attacco aereo è rimanere in occultamento nel bosco dove non è possibile essere avvistati. Ogni operatore che si trovi oltre 50mt dal proprio QG è da considerarsi attaccabile, questo per evitare eventuali attacchi aerei sui QG.

Area operativa



Legenda:

Cerchi bordati di **rosso**: Dislocazione fazioni

Cerchio bordato di **blu**: Dislocazione mercenari

Cerchio bordato di **giallo**: Area Logistica

Punteggi, Premiazione e Sanzioni

Punteggi

Ogni cassetta da 5 kg di diamanti ha valore di 10.000 dollari che verranno sommati al quantitativo di denaro che sarà consegnato ai briefing.

A fine gara vincerà la fazione che conterà più capitale accumulato sommando il denaro inizialmente dato a quello ottenuto in game. Non sarà possibile rubare il denaro alle altre fazioni, è possibile rubarlo ai mercenari ma è sconsigliato...

Premiazione

La premiazione avrà luogo entro le ore 20.00 (due ore dopo il termine della gara), la fazione vincente riceverà un premio (per singolo operatore o per club), i mercenari non concorreranno per questo premio ma avranno un riconoscimento a parte.

I riconoscimenti saranno consegnati da autorità locali e dai Patrocinanti del torneo e alla presenza di testate giornalistiche locali e non.

Sanzioni

Ogni highlander riceverà un'ora di stop in una zona franca, li verrà segnalato a tutti gli arbitri, una sua recidività nel comportamento antisportivo comporterà l'allontanamento dal campo per tutta la durata della manifestazione.

Ogni operatore che non rispetterà la fauna presente nella zona sarà IMMEDIATAMENTE allontanato dal campo.

Ogni operatore che contesterà in modo violento o mancherà di rispetto agli altri giocatori o arbitri sarà allontanato dal campo da addetti alla sicurezza.

Gli operatori che saranno trovati a giocare con ASG non contrassegnate dall'organizzazione (quindi non a norma di legge) verranno immediatamente allontanati dal campo.

Non è consentito oltrepassare i nastri rossi delimitanti l'area delle operazioni pena un'ora di sosta in una zona franca, in caso di recidività sarà considerato l'allontanamento dalla gara.

Non verranno in nessun caso prese misure contro l'intera fazione visto che in ogni fazione ci saranno svariati club diversi che non intendiamo penalizzare per colpe altrui.

Ogni cosa non espressamente consentita è severamente vietata.

Misure di sicurezza

Saranno presenti in loco protezione civile e operatori di sicurezza, a disposizione ci sarà un'ambulanza e mezzi di primo soccorso.

Ogni fazione avrà il compito di ripulire il proprio QG al termine della gara con gli appositi sacchetti forniti dall'organizzazione

Sul campo saranno presenti arbitri in pettorina che gestiranno le modalità di respawn, le finestre d'ingaggio e, sperando che non ce ne sia bisogno, eventuali sanzioni disciplinari: le loro decisioni saranno insindacabili.

Ogni fucile dovrà essere al disotto del limite massimo stabilito per legge di 0.99 J, la misurazione avverrà a inizio gara e su richiesta con pallini forniti dall'organizzazione di grammatura 0.20g .

Sarà possibile utilizzare mine, granate, lanciagranate da ASG, claymore e armi similari fatto salvo per dispositivi sonori o a polvere di vario genere e/o utilizzando fiamme libere, è concesso l'uso di UN caricatore elettrico soltanto per le armi di reparto.

E' obbligatorio un medikit a club e indossare ALMENO occhialini di protezione per tutta la durata della gara.

Ogni operatore dovrà essere fornito inoltre di una radio PMR e utilizzare pallini BIO. Nel caso in cui fosse difficile reperire i pallini è possibile ordinarli alla Squadra Organizzatrice della gara con una settimana di preavviso e costi da definirsi.

L'utilizzo del gps è molto consigliato, saranno fornite le coordinate dei QG e di altri punti d'interesse.

Orari e punti d'interesse

Sabato 8 gennaio 2011

Ore 15:30: Incontro presso il Laghetto Granieri – Ingresso Principale

Ore 16:00: Briefing

Ore 17:00: Infiltrazione

Ore 17:00 - 17:45: preparazione QG

Ore 17:45 - 18:00: Controllo ASG e QG

Ore 18:00: Inizio ostilità

Non sono previste pause salvo accordi presi tra capi Fazione.

Domenica 9 gennaio 2011

Ore 18:00: Termine ostilità

Ore 18:30: Pulizia QG

Ore 19:30: Cena e Premiazione

Ore 21:00: Termine Evento

Punti di Interesse

(SOLAMENTE per il personale addetto ai lavori / spettatori)

Sarà disponibile una Press Room presso la Zona Logistica.

Saranno presenti Stand pubblicitari di aziende e società che sponsorizzano l'evento.

Disponibile un'area ristoro e un'area Relax presso il Laguna Village per tutta la durata della manifestazione.

Disponibili inoltre armi e materiali per avvicinarsi al mondo del Softair.

Ogni addetto ai lavori dovrà premunirsi di pass (gratuito) da richiedere alla Squadra Organizzatrice.

Titoli e riconoscimenti

Ruoli LOGISTICI

Responsabile alle pubbliche relazioni con il web: D'angelo Daniele

Responsabile alla pubblicità e ai rapporti con le istituzioni: Scalia Valerio

Responsabile alle scenografie: Camusi Alessandro

Reponsabili scrittura e direzione gara: Nardò Tiziano, Pirone Pierpaolo, D'angelo Daniele, Vitta Simone

Responsabili primo soccorso Protezione civile

Responsabile all'approvvigionamento viveri:Sparapano Bernardo

Ruoli TECNICI

Responsabile mezzi aerei: Vitta Simone

Responsabile mezzi navali: Franceschini Daniele

Responsabile mezzi terrestri: Di Federico Luca

Responsabile della sicurezza: Pierimarchi Luca

Responsabili coordinamenti logistici: Tiziano Nardò e Pirone Pierpaolo

Responsabile fazione alfa: Picotti Piero

Attendente fazione alfa: Scibelli Simone

Responsabile fazione beta: Berti Franco

Attendente fazione beta: Lamberto Andrea

Responsabile fazione gamma: Camusi Alessandro

Attendente fazione gamma: Bernardi Alessandro

Responsabile fazione mercenari: Ageta alessandro

Attendente fazione mercenari: D'angelo Daniele

Presenti 8 arbitri appartenenti all'organizzazione

Responsabile arbitri: Tarquini Lorenzo

RINGRAZIAMENTI

**Comune di Nettuno in particolar modo al dott. Sindaco Chiavetta
Alessio**

**Università agraria di Nettuno in particolar modo al dott.
Presidente Marco Belleudi**

**Allo staff del Laguna Village in particolar modo al signor Sparapano
Bernardo**

**Ringraziamo la Federazione Italiana Kraw Maga nella persona del
suo presidente Palma Giuseppe**

**Ringraziamo i partecipanti esteri delle forze di polizia e militari
europee che hanno partecipato all'evento**

**Si ringraziano tutte le testate giornalistiche presenti che daranno a
questo evento la notorietà che merita.**

Un sentito ringraziamento a tutti gli sponsor dell'evento che ci hanno sostenuto e creduto in noi e in questo progetto, in particolar modo a chi ha deciso di aprire uno stand e partecipare a questo evento gomito a gomito con noi

Grazie inoltre a tutti gli operatori della X incursori che hanno fatto in modo che questo evento sia di portata nazionale

Infine un sentito ringraziamento a tutti voi partecipanti senza i quali questo evento non avrebbe potuto esistere.

“THE END”