



TEAM 9MM

Club Softair Taranto

II Tappa M.S.P

16/12/2012

CHRISTMAS



COMBAT

II



Assisione Scarface

www.team9mm.com

www.movimentosoftairpuglia.it

MOVIMENTO SOFTAIR
PUGLIA



DATI TORNEO "SCARFACE" : Massafra (Taranto) 16 Dicembre 2012 .

L'appuntamento e' previsto per le ore **07:00** presso la seguente coordinata :

33 T 0678420 UTM 4495099 (tutte le coordinate saranno europa 1950)

Il luogo in questione è un bar ricevimenti di nome **"WORD GAME"** posizionato sulla strada Taranto-Massafra.

Una volta arrivati sul posto, accolti all'ingresso dal nostro staff, potrete parcheggiare le vostre auto all'interno della struttura nella apposita area parcheggio e iniziare in maniera celere le operazioni di vestizione.

Il vostro caposquadra dovrà avvicinarsi al nostro coordinatore per chiedere eventuali informazioni e chiarimenti sullo svolgimento generale del torneo, subito dopo dovrà introdursi nel bar e in maniera discreta dovrà chiedere al personale (al barista di turno) dove poter trovare l'uscita di emergenza, verrà accompagnato in luogo sicuro dove ci sarà un nostro uomo ad attenderlo che gli consegnerà delle importanti info...da questo momento ha inizio la vostra missione!!!

ANTEFATTO

Il torneo sarà suddiviso in 4 obj.

Ogni singolo obiettivo avrà una propria identità e saranno collegati tra di loro solamente a livello storico ma non a livello tecnico quindi avrete libera scelta nella cronologia e nella tempistica di esecuzione. Ovviamente il primo obj sarà obbligatorio per tutti i team. Vi consigliamo di leggere bene la storia ed ogni singolo antefatto perché in esso ci potrebbero essere dei particolari che possono risultare utili all'acquisizione dell'obj traendo magari il massimo del punteggio disponibile.

CALCOLO PUNTEGGIO

Al briefing previsto per le 7:30 alla presenza di tutti i capo squadra, vi sarà consegnata una tabella con le coordinate utili per raggiungere 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 4 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:

-10 punti con lo scontro vinto

-50 punti scontro perso

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 dovrete 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

- Strumentazione di tipo digitale (per effettuare foto ecc...)

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 celo 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 cechini, sentinelle o capo obj.

MODULO DI SCARIO RESPONSABILITA' E ACCETTAZIONE DEI RISCHI

2°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

Massafra City: Negli anni 70 Massafra City era dominata da una intensa corrente di organizzazioni criminali di tipo mafioso che operava sotto il nome di "Triade".

Questa organizzazione era molto solida perché frutto di una coesione di più famiglie mafiose che tramite dei ruoli ben precisi riuscivano a giostrare e manipolare qualsiasi traffico illecito come droga, armi, appalti ecc ...

Come in tutte le associazioni a delinquere anche la Triade aveva una propria scala gerarchica dove a capo vedeva i tre boss più importanti (da questo nasce il nome "Triade").

- Rosario Papalia detto "u'puerc"

- Gennaro Scarciddo detto "u'surdatt"

- Carmelo Abate detto semplicemente "Don Carmelo"

Tuttavia dei tre boss molto importante era il ruolo di Don Carmelo che spiccava sugli altri e due sia per la differenza di età (lui era il più anziano e nel codice mafioso questo è molto importante) e di conseguenza la maggiore esperienza utile per poter concludere al meglio i traffici illeciti; quindi in definitiva DON CARMELO era in cima alla piramide della Triade, U'PUERC era il suo braccio destro e infine U' SURDAT l'esecutore materiale dei movimenti che ordinava il da farsi agli scagnozzi.

Alla fine degli anni 70 però, dopo un gran lavoro investigativo, i servizi segreti riuscirono ad individuare i tre boss e ne ordinarono la cattura.

Purtroppo i boss sono restii ad andare in galera e durante l'operazione di arresto risposero con il piombo agli avvertimenti di arresa e di conseguenza la squadra speciale d'assalto fu costretta ad abatterli. Con la morte dei tre boss morì di conseguenza anche la Triade e tutti gli scagnozzi si videro costretti chi a trovare miglior fortuna altrove e chi ad affiliarsi con altre famiglie mafiose di altre città. I fedelissimi invece decisero di rimanere a Massafra City perché come dei veri uomini d'onore non avrebbero mai tradito i loro "papà" neanche dopo la loro morte.

In pochi sapevano che Don Carmelo possedeva un figlio, che al momento della sua morte era piccolino ... Ora il "piccoletto" è cresciuto, si chiama Antonio Abate e conosce poco della storia del suo papà, conosce la sua notorietà ma non i particolari della vita molto burrascosa che ha vissuto; tuttavia era molto affezionato a lui e quindi ora che è cresciuto è molto curioso di conoscere tutti i dettagli della vita trascorsa di Don Carmelo e appunto per questo Antonio è alla continua ricerca di qualcuno che possa raccontarli la storia reale del suo papà.

Un giorno Antonio entra in un bar e vide venirli incontro una persona che, nonostante il tempo trascorso, lo riconosce e abbracciandolo li dice che conosceva suo padre e che aveva lavorato per lui ...

Questa persona si chiama Saracino detto U'PAZZ ed era il "segretario" della Triade quindi conosceva fin bene tutto l'operato dell'organizzazione.

U'PAZZ decise di portare Antonio nel luogo dove il suo papà perse la vita, qui Antonio troverà tante risposte alle sue tante domande ... U'PAZZ li mostra un passaggio segreto che lo porta dritto dritto "nell'ufficio" della triade dove sono custoditi tutti i segreti degli affari sporchi dell'associazione mafiosa e dove i servizi segreti, nonostante le continue perlustrazioni, non sono mai riusciti ad arrivare. Qui il "segretario" mostra una cosa molto importante ad Antonio, il libro con i pizzini dove erano custoditi tutti i contatti e i nomi per le varie manovre criminali che il suo papà eseguiva in collaborazione con i suoi soci.

Ora Antonio è deciso e soprattutto pronto a continuare quello che Don Carmelo aveva interrotto a causa della sua morte, U'PAZZ li giura da subito fedeltà!

La nuova "Triade" non è forte come quella di Don Carmelo per ovvi motivi, ma ha reclutato già una discreta somma di "fedelissimi" ed in poco tempo grazie a varie attività criminose stà incrementando il fondo cassa. Ora Antonio si fa chiamare "TONY" e nonostante la giovane età è molto assennato, del resto buon sangue non mente, ed è pronto a tutto pur di riappropriarsi di Massafra City.

Tuttavia i servizi segreti sono già sulle sue orme e tramite gli informatori ha individuato la fitta rete di traffici illeciti che Tony ha organizzato con l'aiuto del U'PAZZ (ormai suo braccio destro) e l'operato dei "fedelissimi" ormai pronti ad eseguire qualsiasi suo ordine.

I servizi confidano in voi per interrompere il mercato nero di Tony e per eliminare definitivamente la Triade!



I servizi segreti tramite gli informatori sono riusciti ad individuare il nascondiglio di Tony; la struttura è un vecchio casolare ormai in disuso ottimo per operare in tutta discrezione senza creare facili sospetti ...

Un noto ispettore di polizia di Massafra City era sulle orme del nuovo leader della Triade sino a quando Tony messo alle strette decise di rapirli il figlio (il piccolo Nicolò) e usarlo come polizza per non essere catturato. Si pensa quasi per certo che questo sia anche il luogo dove viene tenuto in ostaggio il piccolo Nicolò!

SCENARIO: Avanti a voi si presenta uno scenario a dir poco difficoltoso; il casolare è molto grande ed è pieno zeppo di guardi, ci sono sentinelle sui tetti e nel perimetro sia interno che esterno della struttura. Per la protezione della propria dimora Tony si è affidato ad un ex tenente dell'esercito ormai mercenario che ha blindato il perimetro del casolare con delle infallibili mine. Quindi il vostro unico punto di accesso è l'ingresso principale che è difficile ma non impossibile da valicare (ricordatevi che voi siete dei professionisti e loro solo un branco di delinquenti quindi forza e coraggio!!!). Sicuramente comunque per riuscire ad entrare dovrete essere abili ad affrontare un lavoro di cecchinaggio tramite tecniche stealth .

MISSIONE : CANALE RADIO: P 1 - LUCE VERDE: 200 mt. - DURATA: 20 min. + 5min (penalità 50 p.)

La vostra missione è suddivisa in 4 fasi : **A-B-C-D.**

Fase A - Dovrete comandare al vostro cecchino di eliminare la sentinella (colpo singolo) che ronda avanti all'ingresso , tutta l'operazione dovrà essere affrontata in stealth, se la sentinella dovesse accorgersi di voi salta la fase A!

Fase B - Dopo aver eliminato la sentinella all'ingresso dovrete liberare il piccolo Nicolò che è tenuto in ostaggio in una piccola stanza che è posizionata frontalmente a circa 20 metri dall'ingresso del casolare. La stanza è controllata da un'altra sentinella che dovrà essere abbattuta ancora dal vostro cecchino [in questo caso la sentinella sarà un bersaglio 14cmx14cm che dovrà essere centrato con una carabina ad aria compressa in cal. 4,5 con potenza max 7,5 j che vi verrà consegnata dal giudice prima di iniziare la fase B; avrete 2 possibilità per centrare il bersaglio se fallirete la vostra fase B sarà annullata!]

Una volta abbattuta la sentinella di Nicolò dovrete affrettarvi di liberare il piccolo ed esfiltrarlo verso l'esterno.

Tutta l'operazione (sia l'inquadratura del bersaglio che la liberazione di Nicolò) potrebbe essere mandata all'aria da una sentinella che si trova sul tetto che però è molto monotona e prevedibile....!!!

Fase C - Adesso potete entrare nell'abitazione, ricordatevi che Tony possiede i pizzini ed è fondamentale che voi li troviate e solo lui può dirvi dove sono, quindi vi serve vivo!

Per questo dovrete sempre sfruttare l'effetto sorpresa. State attenti perché l'incontro col boss potrebbe essere doppiamente esplosivo e la soluzione è il braccio destro di Don Carmelo.

Fase D - A questo punto, superate tutte le prove, avrete fra le vostre mani Tony (oppure no!!!)

Il boss cercherà di contrattare per consegnarvi i pizzini, (sicuramente vorrà qualcosa in cambio ...)

Contrattare con la mafia non è nei vostri ideali ma i pizzini sono di fondamentale importanza, a voi la scelta

(chissà forse solo alla fine vi renderete conto che eravate in troppi li dentro ...!)

PUNTEGGIO: FASE A 100 P. // FASE B 150 P. // FASE C 150 P. // FASE D 120 P. // TOT 520 P.



2°OBJ - PROTEZIONE TEL. CAPO OBJ (in caso di mancata ricezione radio): 3485906180

Abbiamo ricevuto notizie che il noto trafficante **Don Francisco Valdez** avrebbe dovuto vendere un ingente quantitativo di eroina al Boss Tony . Don Francisco venendo a conoscenza che il boss Tony, nonostante la sua fama legata alla sua discendenza di sangue, non ha la stessa solvenza del padre di conseguenza i suoi scambi finiscono col tradimento ...

LO SCAMBIO NON E' MAI AVVENUTO! Tony non lo ha perdonato, lo vuole morto e ha già inviato i suoi scagnozzi per eliminarlo. Ora Don Francisco è terrorizzato ed è rifugiato in un posto poco sicuro, messo alle strette, ha richiesto aiuto alla sua ambasciata la quale richiede il nostro aiuto per proteggerlo e successivamente rimpatriarlo in Colombia per poterlo processare.

SCENARIO : Il trafficante è segregato in una vecchia costruzione fatiscente,

MISSIONE : **CANALE RADIO** : P 2 - **LUCE VERDE** : 200 mt. (luogo imposto) - **DURATA**: 12 min.

FASE A - dovrete chiedere luce verde dalle coordinate in vostro possesso, ci sarà una bandiera che vi indicherà l'esatto punto, dovrà essere presente l'intera squadra , a luce verde accordata avrete quattro (4) minuti a disposizione per raggiungere il casolare dove si nasconde Don Francisco Valdez e convincerlo nella maniera più giusta che sete li per soccorrerlo.

ATTENZIONE Don Francisco è terrorizzato e sa che se finirà nelle mani degli uomini di Tony lo tortureranno fino alla morte , probabilmente se non sarete convincenti preferirà uccidersi, questo non deve accadere ! l'intera missione verrebbe compromessa.

FASE B - : Abbiamo notizie che a breve saranno lì gli uomini di Tony , dovrete proteggere Don Francisco ed eliminare tutti gli uomini di Tony. **CONSIGLIO** : Don Francisco non è particolarmente lucido tenetelo sempre d'occhio !

FASE C - : Esfiltrate Don Francisco, solo lui sa il punto in qui sarete al sicuro .

DURATA TOTALE DELL' OBBIETTIVO 12 MINUTI

PUNTEGGIO TOTALE OBBIETTIVO : 300 punti così suddivisi :

150 punti Fase A : Se avrete raggiunto e convinto il Don in maniera diplomatica nei 4 minuti prestabiliti; **-70 punti** se sarete coercitivi nei confronti del Don ; **-100 punti** se supererete i 4 minuti prestabiliti ; **- 150 punti** se non riuscirete a raggiungere l'obbiettivo nei 4 minuti prestabiliti .

100 punti Fase B : Se il Don sarà ancora vivo e ucciderete tutti gli uomini di Tony ; **- 30 punti** se rimarrà in vita anche uno solo degli uomini di Tony (devono **morire** tutti) ; **-20 punti** se il Don verrà ferito ; **- 100 punti** se il Don verrà ucciso .

50 punti Fase C : Se il Don sarà ancora vivo e riuscirete ad esfiltrare in maniera corretta (verranno valutate le classiche metodologie di esfiltrazione e protezione ostaggio/vip) ; **- 20 punti** se il Don dovesse essere ferito durante l'esfiltrazione .



I servizi segreti che vi hanno assoldato hanno scoperto uno snodo del traffico di droga della Triade presso Massafra City. A quanto pare un gruppo di doganieri sono stati corrotti da Tony per far passare sottobanco carichi di cocaina destinati allo smercio locale. Degli operatori hanno convinto con le cattive i doganieri a fare il doppiogioco.

SCENARIO : il posto di blocco dei doganieri si trova in un avvallamento strategico. Il territorio è impervio e la vegetazione può celare minacce invisibili dovreste avvicinarvi al complesso con estrema cautela e tenere sempre gli occhi aperti, anche durante le procedure!

MISSIONE : **CANALE RADIO** : P 3 - **LUCE VERDE** : 250 mt. - **DURATA**: 15 min. + 5min (penalità 50 pt.)

FASE A - la squadra dovrà eliminare il gruppetto di picciotti che controllano il posto di blocco della dogana. I picciotti di Tony non hanno le radio con loro, quindi non possono allarmare il boss, ma nelle vicinanze ci sono altri picciotti, che se allertati potrebbero fuggire ed avvisare il boss. dunque un approccio stealth al complesso è consigliato. **ATTENZIONE** a non uccidere i doganieri! Sono la chiave per portare a termine l'obbiettivo, e comunque non vi sarà difficile identificarli!

FASE B - la squadra dovrà arrivare presso la dogana e far capire ai doganieri di essere a conoscenza del piano dei servizi pronunciando la parola d'ordine "il vento ha sibilato". Il doganiere con cui prenderete contatto vi dirà approssimativamente dove si trova la cassa da recuperare contenente la cocaina e vi fornirà una cimice GPS da inserire nella cassa per tracciare il percorso della droga. Arrivati lì la squadra dovrà trovare la cassa e rimanere all'erta in caso di arrivo di mafiosi a recuperare il carico.

FASE C - trovata la cassa ed eventualmente ripulita l'area, la squadra dovrà provvedere a piazzare la cimice e ad accertarsi del contenuto della cassa, dopodichè dovrà trasportare la cassa in dogana per farla transitare a Massafra city. Attenzione però all'arrivo in dogana perché Tony non è un ingenuo e potrebbe aver scoperto qualcosa dell'operazione, anche perché " il Merlo potrebbe aver gracchiato".

PUNTEGGIO: **FASE A** 100 P. // **FASE B** 150 P. // **FASE C** 100 P. // **TOT 350 Punti**.



I servizi segreti sono stati contattati da un fedelissimo della Triade che sapendo dell'arrivo di squadre speciali pronte ad eliminare il losco traffico di Tony ha deciso di collaborare con noi perché ormai stanco e pentito vuole distaccarsi definitivamente dal potere della Triade. Il vostro compito è quello di incontrare Lucignolo (sotto la sua foto) e ricevere più informazioni possibili sul recupero di un importantissima valigetta che contiene tutti i conti e i vari contatti della famiglia.

SCENARIO: Abbiamo ricevuto una foto del contatto "Lucignolo", il vostro compito è quello di incontrarlo, liberare la zona dalle ostilità facendo massima attenzione a non eliminarlo.



MISSIONE: CANALE RADIO : P 4 - LUCE VERDE : 200 mt. - DURATA: 20 minuti.

FASE A - Arrivare al casolare ed eliminare tutte le ostilità presenti a difendere la zona.

FASE B - Riuscire ad incontrare vivo Lucignolo e raccogliere informazioni su dove è nascosta la valigetta.

FASE C - Recuperare a tutti i costi la valigetta.

PUNTEGGIO: FASE A 150 P. // FASE B 150 P. // FASE C 150 P. // TOT. 450 Punti.



MISSIONE : CANALE RADIO : P 5 - LUCE VERDE : 200 mt. - DURATA: da rilevare .

(1 solo operatore per team)

- Il vostro obj bonus consiste nell'affrontare un divertente percorso di tiro dinamico a tempo.
- Il percorso è un corridoio delimitato da strisce di segnalazione, dove nelle zone laterali troverete i bersagli che dovrete colpire.
- Sarà richiesta l'arme corta con doppio caricatore e l'arma lunga.

Punteggio: il punteggio finale sarà la somma numerica totale che riuscirete ad ottenere dai bersagli sottraendo il tempo che avete impiegato per ultimare il percorso.

N.B. Anche se è richiesta la partecipazione di un solo operatore è comunque indispensabile la presenza di tutto il team sul percorso!



Team 9mm
Club Softair

