25-09-2016
DECOLLO ORE X

SERENISSIMA LEGION – NEXUS SOFTAIR

Luogo del Torneo
Sito Castor e base 58° gr I.T.

Orario di ritrovo sul campo ORE 07:30
Inizio ostilità ore 09:00
Termine delle ostilità ore 14:00
Costo ad operatore 25 €

Tipologia di gioco:
Torneo a fazioni.

Durata della missione:
5 ore

Difficoltà del campo:
In condizioni di bel tempo = medio/bassa
In condizioni di cattivo tempo = medio/bassa

Difficoltà del torneo:
Necessario studiare bene il sito e una buona capacità strategica.
Necessaria una buona preparazione atletica.

Dotazione di fazione
Bussola
GPS (coordinate in UTM map datum WGS84)
Kit di primo soccorso (almeno 1 kit ogni 15 giocatori)
Materiale di topografia
Smartphone con whatsapp
Bende e materiale da usare per fissarle (clips o cerotto)
Barelle o equivalente sistema per trasportare i feriti gravi

Story board
Siamo arrivati al punto dove nessuno avrebbe mai voluto arrivare, il combattimento tra eserciti dello stesso paese per il controllo di basi nucleari.
Ormai nessuno si fida più di nessuno e tutti vogliono il controllo di tutto.
Il combattimento ormai è inevitabile, sali sul tuo elicottero e porta a termine la tua missione.
La luce verde è vicina……..

Descrizione della Missione
Le due fazioni rivali si dovranno scontrare per la conquista di OBJ chiave posti all'interno della base avversaria.
Ogni fazione partirà dalla propria base, sorteggiata prima dell'inizio delle ostilità, e avrà a disposizione due elicotteri (furgoni) per l'infiltrazione all'interno della base avversaria.
Le coordinate degli obj da conquistare verranno comunicate all'inizio della missione.
Si potrà giocare solo ed esclusivamente all'interno del perimetro delle basi e non si potrà fare fuoco contro i mezzi di trasporto, pena la squalifica.

Scopo del gioco
Conquistare il maggior numero di obj durante il tempo di gioco.

Assalto agli obj
Al ricevimento delle coordinate dell'obj da conquistare la fazione dovrà inviare, all'orario e nel posto comunicato, un numero massimo di operatori pari a quanto indicato nella comunicazione per l'imbarco sugli elicotteri ed il successivo trasporto fino al punto di infiltrazione.
La zona di atterraggio è situata all'interno della base avversaria in zona sicura ed è considerata "zona di atterraggio fredda", non sarà consentito ingaggiare gli avversari durante le fasi di sbarco ed imbarco sui mezzi.
La squadra di incursione sarà sempre in gioco tranne durante le fasi di trasporto sui mezzi e durante le fasi di carico/scarico dagli stessi (la zona sicura verrà evidenziata sul posto).
Presso la zona di atterraggio, all'interno della zona sicura, deve essere allestito un punto di medicazione avanzato – PM avanzato – presidiato da almeno un medico; presso il PM potranno essere "curati" i feriti degli incursori.
Il tempo di guarigione potrà comprendere il tempo di volo solo se la cura è iniziata prima del decollo. Durante il volo non è consentito iniziare cure, i feriti verranno poi curati nel PM difensivo.
La missione della squadra di incursione deve completarsi necessariamente prima dell'orario di esfiltrazione precedentemente comunicato; la squadra per essere esfiltrata si dovrà far trovare al punto di esfiltrazione all'orario prestabilito, vengono concessi 5 minuti supplementari di attesa trascorsi i quali il mezzo esfiltrerà senza la sq a bordo.
In caso di mancata esfiltrazione la squadra sarà considerata completamente eliminata e verrà

ricondotta al proprio campo base dove ogni singolo giocatore verrà trattato come un “ferito grave”.
I giocatori che non riusciranno a raggiungere il punto di esfiltrazione nei tempi previsti dalla missione verranno considerati eliminati, dovranno immediatamente raggiungere il punto di esfiltrazione e verranno ricondotti al proprio campo base dove verranno trattati come “feriti gravi”.
Non è consentito fare prigionieri gli operatori colpiti o i giocatori che non sono stati in grado di raggiungere il punto di esfiltrazione.
Non è consentito agli incursori rimanere nascosti all’interno della base avversaria dopo il termine del tempo concesso per lo svolgimento della missione, tutti gli incursori devono tassativamente rientrare alla propria base al termine della missione.

Difesa degli obj
La difesa degli obj posti all’interno della base sarà costituita da una difesa fissa a presidio degli stessi (il numero di giocator schierabili su ciascun obj verrà comunicato ad inizio partita) più una pattuglia di contro-interdizione mobile che sarà libera di spostarsi tra i vari obj come meglio crede (anche in questo caso il numero massimo di giocatori assegnabili a questo ruolo verrà comunicato ad inizio partita).
Durante il gioco è consentito fare avvicendamenti tra i giocatori (rotazione in attacco oppure cambio di obj da presidiare) ma non dovranno mai essere superati il numero massimo di giocatori consentiti durante le fasi attive di gioco. Suggeriamo di effettuare i cambi immediatamente dopo il termine delle missioni offensive e difensive.
I giocatori assegnati alle incursioni non potranno partecipare in alcun modo alla difesa degli obj, dovranno stazionare nell’area di imbarco in attesa del decollo del proprio volo.

Vite e gestione dei colpiti nelle squadre di incursione
Ogni fazione avrà obbligatoriamente un numero ben definito di medici al proprio interno identificati da fasce ben visibili. Compito dei medici sarà quello di assistere i “feriti lievi” durante le fasi di assalto agli obj (bendaggio per consentirgli la ripresa del gioco), sia presidiare i PM presso il quale potranno essere curati i feriti (lievi o gravi che siano).
Ogni giocatore colpito per la prima volta sarà considerato “ferito lievemente”, dovrà fermarsi nel punto dove è stato colpito ed attendere l’arrivo del medico che lo benderà sul posto; solo dopo essere stato medicato potrà tornare a muoversi considerando la menomazione dovuta alla ferita: se ferito ad una gamba sarà fasciato all’altezza del ginocchio e dovrà zoppicare perdendo quindi la possibilità di correre, se ferito ad un braccio gli verrà fasciata la mano chiusa a pugno, se ferito alla testa gli verrà bendato un occhio, se ferito al busto o al dorso sarà fasciato in vita e non potrà correre.
Dopo essere stato medicato il “ferito lieve” può:

1. Tornare autonomamente al punto medico e farsi curare (può muoversi da solo oppure essere scortato da altri compagni).
2. Continuare a giocare sapendo che, qualora fosse colpito una seconda volta diventerebbe “ferito grave” e non potrà più muoversi liberamente ma dovrà essere trasportato dai compagni.

I “feriti lievi” possono comunicare con i propri compagni, i “feriti gravi” devono assolutamente restare in silenzio.

Un ferito grave non necessita di medicazione sul posto, ma deve essere trasportato al PM per essere guarito.

I tempi di guarigione sono pari a 5 minuti per un “ferito lieve” e 15 minuti per un “ferito grave”. La guarigione può essere effettuata solo presso i PM attrezzati.

Vite e gestione dei colpiti nelle squadre di difesa degli obj
I difensori colpiti dovranno segnalare immediatamente il loro stato (gridando colpito, alzando le braccia sopra la testa ed indossando un indumento che li evidenzi in modo chiaro ed inequivocabile). Non potranno rientrare in gioco se non dopo il termine dell’assalto. NON è consentito in alcun modo medicare i difensori, gli stessi, una volta colpiti, sono eliminati dal gioco e si devono allontanare dalla zona in cui si sta svolgendo l’azione lasciando il campo di gioco libero.

In bocca al lupo…..

Regole Generali:
- Vietato l’uso di fumogeni, esplosivi o fiamme libere.
- Vietato tagliare o estirpare alberi o arbusti.
- Evitare discussioni sul campo, ma segnalare l’accaduto all’arbitro.
- Vietato il contatto fisico.
- Tutto fa corpo, replica, buffetteria, etc.…
- Non è ammesso il “sotto tiro”. Al di sotto dei 5 metri si spara comunque in punti poco sensibili, piedi, schiena, buffetteria.
- L’arbitro ha sempre ragione.
- Verranno fatti test joule a campione durante il torneo.

SOFT AIR FERRARA