

Raduno amichevole 17/12/17

## FIVE LANDS



### Informazioni generali:

**Indirizzo di riferimento:** Gelsa, via Corte Gori, 7

**Coordinate parcheggio (Map datum: Rome 1940):** 32 T 638355 4850532

**Orario ritrovo al parcheggio:** 7:15

**Orario test asg:** 7:30

### **TEST ASG:**

Saranno fatte due postazioni, uno per fazione.

L'operatore dovrà eseguire il test, farsi fascettare le asg cronografate e farsi mettere la fascia del colore della propria fazione.

Saranno utilizzati caricatori dell'Organizzazione con pallini 0.20. Qualora abbiate repliche "particolari", vi consigliamo di venire con il caricatore vuoto e di segnalarlo rapidamente, onde evitare ingorghi.

**Orario briefing:** 8:30

### **Materiale obbligatorio:**

-**giubbotto catarifrangente/pezza colore acceso** per segnalarsi colpiti (1 per operatore);

-**GPS** (almeno 1 per squadra, necessario inizialmente per muoversi verso le postazioni – dopo è superfluo perché le postazioni sono fisse) ;

-**fascia colore rossa/blu**, a seconda della fazione (verranno date ad ogni squadra la mattina stessa e da restituire a fine raduno), da mettere al braccio sinistro o destro, sotto la spalla come una fascia identificativa FIGT (non sul tattico, non sul fucile, non sul polso ecc..)

-**scarico di responsabilità** compilato e firmato

---

### Informazioni giocata e regole

**Modalità di gioco:** gli operatori verranno divisi in due fazioni, ROSSA e BLU, che si scontreranno a vicenda per acquisire il maggior numero di punti.

**Durata:** 1 ora+15 minuti di riorganizzazione

**Orario game previsti:**

**1° game:** 9:00 | **2° game:** 10:15 | **3° game:** 11:30

**Dove si parte:** le fazioni partono dalle rispettive zone Respawn

### Metodi di acquisizione punti:

- Conquista di postazioni fisse e mantenimento fino al termine del game
- Difendere la bomba (vale per una fazione a game e si svolgerà nei primi due game)

**Come conquistare una postazione:** su ogni postazione è presente un'asta con due bandiere, una rossa e una blu corrispondenti alle rispettive fazioni. Per considerare valida la conquista, la bandiera deve essere issata fino in cima.

**Difesa della bomba:** un obiettivo sarà costituito da una valigetta bomba che dovrà essere difesa fino alla sua detonazione dagli operatori della fazione a cui spetterà il compito in quel game.

Il timer sarà di 30 minuti e sarà attivato dall'arbitro presente all'inizio del game.

La detonazione della bomba garantirà 2 punti fissi alla fazione che per quel game aveva il compito di farla esplodere.

La bomba sarà utilizzata nei primi due game e sarà difesa dapprima dalla fazione ROSSA e poi dalla fazione BLU. Nel terzo game non sarà presente e al suo posto sarà aggiunta una postazione (la numero 2).

La Bomba non può essere spostata dal punto scelto dall'Organizzazione.

La posizione sarà indicata nelle coordinate e segnalata più precisamente sul campo da una bandiera.

**Il metodo di disinnescamento della bomba sarà allegato in un documento a parte.**

### **Variabili in gioco:**

- Pattuglia di sabotatori
- Mezzo da incursione

### **Pattuglia di sabotatori:**

La pattuglia di sabotatori sarà costituita da operatori dell'Organizzazione.

Questa squadra attaccherà una postazione della fazione che in quel momento ne presidia di più (la bomba non è considerata una postazione).

Gli attacchi saranno due e avverranno dopo 15 e 45 minuti dall'inizio del game.

I sabotatori non hanno modalità di respawn. Il loro obiettivo è rendere nuovamente neutrale la postazione attaccata. Non avranno alcuna fascia al braccio durante l'attacco.

### **Mezzo da incursione:**

Sarà presente un fuoristrada che potrà trasportare dai 5/6 operatori di una fazione nei pressi della postazione più vicina al respawn della fazione opposta.

Il fuoristrada si troverà in due punti precisi e alternerà i suoi servizi, iniziando dapprima dalla parte della fazione ROSSA nel primo game e poi dalla parte della fazione BLU nel secondo game.

Una volta usufruito il servizio durante il game, il mezzo rimane a disposizione dell'altra fazione finché non viene utilizzato.

**Il mezzo sarà guidato da un operatore dell'Organizzazione.**

**Non è consentito sparare DA o SUL mezzo.**

**Sarà presente un'area di rispetto nei punti di carico/scarico degli operatori di raggio 30 metri.**

Es. 1° game: 5 operatori della fazione ROSSA usano il mezzo. Vengono trasportati al punto di carico blu/scarico rosso. Successivamente il mezzo potrà caricare altri operatori, ma esclusivamente 5 operatori della fazione BLU. Una volta che gli operatori della fazione BLU avranno usufruito del mezzo, il mezzo sarà nuovamente disponibile per la fazione ROSSA nel punto di carico rosso/scarico blu.

**Come rientrare in gioco una volta colpiti:** l'operatore colpito dovrà dirigersi verso una postazione della propria fazione **NON IMPEGNATA** (quindi se vi è un ingaggio tra operatori, dovrà recarsi ad un'altra) o direttamente a una delle due zone Respawn allestite e segnalate da nastro rosso/bianco.

Una volta raggiunta la zona, dovrà attendere l'arrivo di altri 3 operatori colpiti. **Chi sorpreso a barare, sarà escluso assieme al proprio club.**

**NB:** le zone di respawn della propria fazione sono interdette agli operatori della fazione avversaria per un raggio di 40 metri.

Lo **"Spawn Kill"**, ovvero l'eliminazione o l'ingaggio con operatori nelle Zone di Respawn, viene pesantemente sanzionato con l'**espulsione dell'intero club d'appartenenza dell'operatore** beccato a compierlo.

**Ingaggi:** gli obiettivi non hanno finestre di ingaggio o aree/zone obiettivo. Saranno sempre attaccabili in tutta la finestra temporale del game (1 ora dall'inizio dato sul canale dell'organizzazione). L'ingaggio è consentito ovunque tranne nei pressi delle zone Respawn delle due fazioni e nelle zone di rispetto dei punti di carico/scarico del mezzo da incursione.

**Controllo da parte dell'organizzazione:**

Durante lo svolgimento dell'evento Snake e altri arbitri del Pescia Softair (presenti al briefing) gireranno per il campo in mimetica e saranno presenti sulle postazioni privi di fascia al braccio e con un giubbottino catarifrangente e risponderanno alle chiamate sul canale dell'organizzazione, intervenendo tempestivamente sui luoghi in cui saranno segnalati problemi.

**Gestione eventuali Highlander:** ripetuti casi di Highlander fanno scattare l'espulsione della squadra. Essendo in tanti la questione sarà gestita da Snake, dopo segnalazioni ripetute dai RESPONSABILI DI SQUADRA dei club e dagli arbitri dell'Organizzazione.

**Canali radio:**

**Organizzazione/Emergenza LPD 15 (solo Responsabili di Squadra)**

**FAZIONE ROSSA:** da canale LPD 21 a 45 – **Canale principale rosso: LPD 20**

**FAZIONE BLU:** da canale LPD 47 a 69 – **Canale principale blu: LPD 46**

**NOTA DI SNAKE:** "ci tengo a sottolineare che l'evento è amichevole.

Comportamenti scorretti di gioco non saranno tollerati e non mi farò problemi ad escludere l'intera squadra dalla giocata, poiché, nonostante l'infrazione sia compiuta dal singolo operatore, sta alla squadra e al proprio responsabile vigilare sulla correttezza dei propri giocatori.

Il tutto per garantire il divertimento di ognuno senza polemiche che possono intaccare il lieto correre del raduno. "

**COORDINATE:****MAP DATUM: UTM ROME 1940**

<b>ZONA RESPAWN ROSSA 1</b>	<b>32T 0638561 4850476</b>
<b>ZONA RESPAWN ROSSA 2</b>	<b>32T 0638551 4850519</b>
<b>ZONA RESPAWN BLU 1</b>	<b>32T 0638885 4850678</b>
<b>ZONA RESPAWN BLU 2</b>	<b>32T 0638897 4850634</b>
<b>POSTAZIONE 1</b>	<b>32T 0638625 4850744</b>
<b>POSTAZIONE 2</b>	<b>32T 0638696 4850621 (valida per il 3° game)</b>
<b>POSTAZIONE 3</b>	<b>32 T 638582 4850583</b>
<b>POSTAZIONE 4</b>	<b>32T 0638728 4850555</b>
<b>POSTAZIONE 5</b>	<b>32T 0638823 4850654</b>
<b>BOMBA ROSSA</b>	<b>32 T 638652 4850606 (valida per il 1° game)</b>
<b>BOMBA BLU</b>	<b>32 T 638751 4850632 (valida per il 2° game)</b>
<b>CARICO ROSSO/SCARICO BLU</b>	<b>32 T 638538 4850653</b>
<b>CARICO BLU/SCARICO ROSSO</b>	<b>32 T 638794 4850734</b>