**NOMENCLATURA:**

* **INFILTRAZIONE**:partenza,in riferimento alla Castellina possono essere presi in considerazione piu’punti di partenza per la squadra di interdizione,a patto di verificare la disponibilita’ del parcheggio e le indicazioni relative al raggiungimento.
* **WP**:il niente,ma fara’fede la fotografia del gps con le coordinate reali.scarto massimo +o- 5 metri.
* Saranno associati a lettere es:A,B,C,ZR,WQ e il RECUPERO non sara’ obbligatorio in successione.
* **OBJ**:difesa da eliminare tempo massimo di esecuzione 10 minuti.Per ogni azione di intelligence da eseguire saranno sommati 5 minuti al tempo complessivo.es:attacco piu’2 fasi intelligence 20 minuti.
* Distanza difensori max 30 metri,attaccabile a 360° se non specificato diversamente.
* I difensori possono essere tutti occultati o in caso di scenette o altre attivita’avere l’atteggiamento che piu’si adatta alla situazione.Stato di allerta:FIGLIO DI TROIA
* **L**anding **Z**one:zona di sosta o attesa,stesse tempistiche ma sara’la squadra di interdizione a difendere,curare,sabotare strutture logistiche nemiche.
* **RECON**:osservazione,recupero informazioni.eseguibile durante il game se non specificato un orario preciso nel book
* **ESFILTRAZIONE**:fine

**FASCE ORARIE**

1. 08.00 INFILTRAZIONE
2. 08.30 OBJ1
3. 09.15 OBJ2
4. 10.00 OBJ3
5. 10.45 OBJ4
6. 11.30 OBJ5

L’orario indica l’apertura della finestra per la squadra di attacco,ritardi saranno scalati dai minuti a disposizione dell’obj.In questa fase dell addestramento gli obj devono essere eseguiti in successione,a differenza dei wp.

In caso le coordinate del obbiettivo non corrispondano ad un area giocabile sara’consentito uno spostamento del punto di una distanza massima di 50 metri di raggio. nel caso si verificasse questa ipotesi sara’premura della difesa fare un colpo di fischio per indicare,in contemporanea con l’apertura della finestra,la nuova posizione.

**LA SUDDIVISIONE MASSIMA DELLA PTG E’ 4+2**

**POSSIBILITA’ DI CONTROINTERDIZIONE** NEGLI SPOSTAMENTI PIU’ OVVI TRA I VARI OBJ

Il numero massimo per identificare una ptg di contro interdizione e’ di 2 operatori.nel caso seguiranno arbitro di contro o operatori non in gioco(obbligo di indossare la pettorina segnaletica)

 **La durata dello scontro e’di 5 minuti e l’ingaggio e’ considerato valido con il primo colpo sparato.**

Comportamento a cui attenersi in contro interdizione:

* Evitare ingaggi da lunghe distanze
* Evitare di scappare
* Portare a termine lo scontro

La pattuglia di contro interdizione potra’effettuare soste lungo il tragitto e nel caso sia possibile anche nei pressi di recon o wp,soste la cui massima durata sara’di 1 minuto.

Punteggi

* OBJ/LZ 500 PUNTI
* WP 100 PUNTI
* FASE INTELLIGENCE 250
* RECON 200
* CONTRO VINTA -100
* CONTROPERSA-200