

CAMPIONATO NAZIONALE PCS/CSEN

12/06/2016

SEZIONE 8 MODENA

BEHIND ENEMY LINES

QUARTA TAPPA GIRONE E
LOCALITA' CORNAZZANO
SERRAMAZZONI



SOFTAIR
DYNAMICS



CONTATTI: CARIGLIA MARIO PRES. SEZIONE8 334 9254729 BARBERINI MASSIMILIANO VICE 3494131567

CLAUDIO BERTACCHINI LUPO COORDINATORE TAPPA 340 8966277

REGOLE GENERALI

1. E' obbligatorio l'uso di occhiali protettivi conformi e adatti al gioco del softair (è consigliato l'uso della maschera) e abbigliamento adeguato. E' consigliato l'uso di radio LPD. Sono vietati fumogeni, petardi e qualsiasi altra forma di materiale pirotecnico se non quello espressamente fornito e specificato on game.
2. La tipologia di gioco è "Pattuglia a percorso forzato". Le squadre dovranno intraprendere un determinato percorso per raggiungere tutti gli obiettivi. E' vietata qualsiasi collaborazione tra i team in gara pena la squalifica immediata dalla competizione delle squadre coinvolte. Sarà l'arbitro a dettare i tempi e seguire le operazioni nel dettaglio. È Sempre l'arbitro a segnalare la fine del tempo oppure la conclusione positiva dell'OBJ.
3. Sono ammesse repliche softair di qualsiasi genere e/o fattura purché non auto-costruite e con potenza non superiore a 0,99 Joule. Le repliche con potenza superiore verranno trattenute dall'organizzazione e restituite al termine della prova. Il test delle repliche verrà effettuato poco prima della partenza e potrà essere effettuato a sorpresa o su richiesta dei giudici presso gli obiettivi. Ogni singolo giocatore può avere con se una replica ed una pistola e sono consentite 2 ASG di scorta per squadra. Il test verrà effettuato con cronografi XCORTECH 3200.
4. Le squadre che accumuleranno ritardi tali da sfiorare nelle finestre di partenza di altri team verranno fermate e ripartiranno per ultime.
5. Su ogni obiettivo sarà presente un giudice principale riconoscibile dalla pettorina ad alta visibilità. Il giudice potrà insindacabilmente prendere qualsiasi decisione di carattere punitivo e/o elogiativo e/o segnalare per radio o iscritto qualsiasi situazione e/o comportamento dei partecipanti.

Tra i compiti principali ricordiamo:

- dichiarare colpito un partecipante o un organizzatore;
- scrivere il referto della conclusione della prova sul proprio obiettivo;
- dettare i tempi di gioco e ripartenza delle squadre partecipanti;
- disporre sul terreno gli altri membri dell'organizzazione (difensori);
- chiedere un test di verifica delle repliche della squadra o di un solo partecipante;
- indicare durante le fasi di gioco sia ai partecipanti sia agli organizzatori richieste o comandi di qualsiasi genere o natura (spostarsi, farsi raggiungere, ecc.);

Il giudice non deve giustificare nessuna delle sue decisioni e qualsiasi atteggiamento ostile, anche verbale, nei suoi confronti, sarà punito con la squalifica della squadra dalla tappa.

6. I partecipanti colpiti devono raggiungere l'arbitro più vicino oppure la posizione da lui indicata o indicata dagli organizzatori.
7. E' vietato parlare e provare le repliche nei pressi della struttura ospitante; le prove devono essere effettuate solo nella postazione indicata dall'organizzazione.
8. **E' FATTO DIVIETO DI PROVA ASG IN LUOGHI DIVERSI.**

Sul posto sarà presente una ambulanza con attrezzature e personale addestrato per tutta la durata della gara.

Siamo ,inoltre contenti di dirvi che il negozio:



**di reggio emilia ha offerto ai primi classificati
un buono sconto del 10% su un acquisto di abbigliamento
e un 5% di sconto su l'acquisto di tutto il resto e asg.
Lo sconto verra fatto sul totale dell'ordine e non sul
singolo articolo!**

www.barbarossasoftair.it

SEZIONE 8 MODENA STORYBOARD

BEHIND ENEMY LINES

Cornazzano, nord Italia , 27 maggio 2016

- Buongiorno Signori, qui è l'Alto Comando della Resistenza Emiliana.

Siete oggi chiamati a svolgere 5 importanti missioni per allontanare i Separatisti Romagnoli insediatisi in zona e ristabilire l'Egemonia in questo territorio.

Ma andiamo con ordine; 17 ore fa abbiamo perso il contatto con uno degli F-18E Super Hornet della Marina Militare Emiliana, in ricognizione sopra le montagne di Serramazzoni (Modena): truppe di fanteria hanno confermato l'abbattimento del suddetto velivolo, colpito da un missile terra-aria lanciato da una postazione mobile.

- Tramite l'Intelligence e l'acquisizione di immagini satellitari siamo riusciti a scovare la posizione approssimativa dell'avamposto separatista; siamo inoltre riusciti ad infiltrare un nostro agente sotto copertura all'interno della fazione nemica, il quale sta raccogliendo info dettagliate su chi fornisce gli armamenti a questi separatisti, le frequenze radio e le forze a loro disposizione.

L'infiltrato ci ha fatto sapere che il pilota dell'F18 non è sopravvissuto all'abbattimento; sorte differente è toccata al navigatore, il quale purtroppo è stato fatto prigioniero.

Grazie alle info passateci dal nostro infiltrato (il quale è riuscito a farsi collocare presso il loro checkpoint di smistamento info&materiali) sappiamo, inoltre, che la postazione lanciamissili, essendo di ultima generazione, può agganciare il bersaglio sia manualmente che in automatico; possiamo dedurre che il sistema di puntamento non debba necessariamente trovarsi nelle vicinanze della relativa postazione di lancio.

Sempre grazie all'osservazione ravvicinata sappiamo che i separatisti sono soliti allestire un avamposto di approvvigionamento armi ed esplosivi nelle vicinanze del sistema di puntamento.

Inoltre ci ha dato conferma dei nostri peggiori timori: i Separatisti sono entrati in possesso di un piccolo ordigno tattico nucleare. Ancora non siamo a conoscenza della sua esatta ubicazione.

- Il vostro compito iniziale è infiltrarvi all'interno del territorio controllato e prendere contatto con l'agente spia (il quale, per non essere scoperto, manterrà la copertura a tutti i costi). Egli vi fornirà eventuali altre info raccolte.

La vostra missione primaria è liberare il pilota catturato, e riportarlo illeso al di fuori del territorio controllato dai separatisti e disarmare l'ordigno tattico.

La vostra missione secondaria è distruggere il sistema di puntamento e la rampa di lancio dei missili

Purtroppo al momento non possiamo fornirvi nulla per detonare gli OBJ, dovrete quindi reperire materiale esplodente sul posto.

Buon lavoro.

Alto Comando per la Resistenza Emiliana

Ser.te Crescentina

N.B. ATTENZIONE !! PROBABILE PRESENZA DI MINE ALL'INTERNO DEL TERRITORIO NEMICO

MATERIALE INDISPENSABILE PER LAMMISSIONE:

OGNI SQUADRA DOVRA PORTARSI :

- UNA PILA DA 9VOLT (CARICA)
- UNA CALCOLATRICE
- UN PAIO DI TRONCHESINE



Level up.



PRIMO OBJ “L’INFILTRATO” (20 MINUTI)

il contatto e sotto copertura all’interno di un accampamento dei separatisti . conosciete l’ubicazione dell’accampamento.

-la pattuglia deve prendere contatto con l’agente infiltrato che , in alcun modo fara’ saltare la copertura, egli per non scoprirsi si comportera’ esattamente come un difensore dell’obj. Una volta messo in sicurezza vi fornira preziose info per l’obj successivi (obj2)

-la pattuglia deve eliminare la difesa senza ingaggiare l’agente sotto copertura che se eliminato non potra riferire e consegnare le info in suo possesso.

RECUPERO INFO DA AGENTE INFILTRATO (OBJ PRINCIPALE)	500
ELIMINAZIONE DI TUTTI I DIFENSORI (OBJ SECONDARIO)	200
OGNI DIFENSORE COLPITO	10
OGNI INCURSORE COLPITO	-10
ESFILTRAZIONE	100



SECONDO OBJ “DEPOSITO ARMI” (20 MINUTI)

in questo accampamento separatista c’è dell’esplosivo ,necessario per la missione. e anche info importanti . Attenzione perché, i separatisti, potrebbero aver piazzato trappole esplosive a ridosso degli obiettivi sensibili.

-la pattuglia deve eliminare la difesa

-recuperare abbastanza materiale esplodente necessario per distruggere il sistema di puntamento (obj3) e la postazione lancia missili (obj4)

-recuperare la documentazione inerente alle forniture militari dei separatisti

RECUPERO ESPLOSIVO (OBJ PRINCIPALE)	500
RECUPERO DOCUMENTAZIONE FORNITURE ARMAMENTI (OBJ SECONDARIO)	200
OBIETTIVO BONUS TROVARE E DISARMARE LA MINA TRAPPOLA	200
OGNI DIFENSORE COLPITO	10
OGNI INCURSORE COLPITO	-10
ESFILTRAZIONE	100



TERZO OBJ “SISTEMA DI PUNTAMENTO” (20 MINUTI)

questa è l'ultima posizione conosciuta del sistema di puntamento.

dovrete infiltrarvi nel posto e localizzarlo.

in loco sono presenti anche informazioni di vitale importanza inerenti al disinnescamento dell'ordigno tattico. Attenzione perché, i separatisti, potrebbero aver piazzato trappole esplosive a ridosso degli obiettivi sensibili.

-la pattuglia dovrà disabilitare il sistema di puntamento portatile facendolo detonare con l'esplosivo appena recuperato

- eliminare i separatisti a guardia della postazione e recuperare la prima parte dei codici di disattivazione dell'ordigno tattico (tasca di uno dei difensori)

DISTRUZIONE SISTEMA PUNTAMENTO (OBJ PRINCIPALE)	500
RECUPERO CODICI DISATTIVAZIONE PT1 (OBJ SECONDARIO)	200
OBIETTIVO BONUS TROVARE E DISARMARE LA MINA TRAPPOLA	200
OGNI DIFENSORE COLPITO	10
OGNI INCURSORE COLPITO	-10
ESFILTRAZIONE	100



QUARTO OBJ “SISTEMA DI LANCIO” (20 MINUTI)

indipendentemente che abbiate eliminato o no, il sistema di puntamento remoto, il missile può essere ancora lanciato e puntato, in manuale. Quest'ultimo è dislocato in questa zona e protetto da forze nemiche. In zona, nascoste in uno zaino, ci sono ulteriori informazioni relative all'ordigno tattico. E' probabile che queste informazioni siano protette da trappole esplosive,

-la pattuglia dovrà trovare e disabilitare il sistema di lancio portatile facendolo detonare col materiale esplosivo precedentemente recuperato,

-eliminare i separatisti a guardia della rampa di lancio e recuperare la seconda parte dei codici di disattivazione dell'ordigno tattico (zaino nascosto in zona di lancio)

DISTRUZIONE SISTEMA DI LANCIO (OBJ PRINCIPALE)	500
RECUPERO CODICI DISATTIVAZIONE (OBJ SECONDARIO)	200
TROVARE E DISARMARE LA TRAPPOLA MINA	200
OGNI DIFENSORE COLPITO	10
OGNI INCURSORE COLPITO	-10
ESFILTRAZIONE	100



QUINTO OBJ "IL PRIGIONIERO E LA BOMBA" (20 MINUTI)

Avete raggiunto l'ultimo campo! Qua si sono insediate le ultime forze nemiche. Hanno il copilota prigioniero e possiedono un ordigno tattico nucleare! A quest'ultimo, però, è stato privato del sistema di disinnescò e della fonte energetica che lo attiva! Sarà necessario utilizzare una fonte di energia esterna anche una batteria da 9v va bene.

-la pattuglia dovrà localizzare il prigioniero, liberarlo (slegandogli le mani immobilizzate da fascette di plastica) e portarlo al di fuori dell'obj (out) in una finestra di 4 minuti. Scaduti i 4 minuti le guardie (2) che controllano il prigioniero torneranno per eseguire un check del detenuto e daranno l'allarme di fuga, in caso di mancato riscontro. A questo punto anche le altre guardie rimanenti sull'obj si attiveranno e sarà scontato uno scontro a fuoco per raggiungere l'out dell'obj. Attenzione i separatisti potrebbero aver messo trappole esplosive vicino al prigioniero. Farle scattare comporterebbe l'immediato allarme.

-disattivare l'ordigno tattico tramite alimentazione energetica alternativa e risoluzione dei codici di decodifica recuperati sugli obj precedenti.

il tentativo di disarmo dell'ordigno può causarne la detonazione! Qualora dovesse accadere, tutti i componenti del team che non sono esfiltrati, verranno considerati uccisi.

n.b. sarà possibile disattivare l'ordigno tattico anche in mancanza dei codici di decodifica, ma ciò significherà una difficoltà maggiore e il rischio di farlo esplodere!

LIBERAZIONE PRIGIONIERO (OBJ PRINCIPALE)	500
DISINNESCO ORDIGNO (OBJ SECONDARIO)	200
OBIETTIVO BONUS TROVARE E DISARMARE LA MINA TRAPPOLA	200
OGNI DIFENSORE COLPITO	10
OGNI INCURSORE COLPITO	-10
ESFILTRAZIONE	100



Versamento tappa:

Il pagamento dovete farlo su questa postepay:

carta n. 5333 1710 2220 2168

intestata a Pirro Matteo

codice fiscale n. PRRMTT96E10F205E

***Appena fatto comunicatelo nella chat pcs
wattsup.***

ATTENZIONE

Ai fini di non inficiare l'organizzazione e mettere in difficoltà altre squadre si fa preghiera di essere al campo almeno un'ora prima della prevista partenza, le squadre che tarderanno verranno messe in partenza come ultime e al loro posto partirà la squadra che in quel momento si renderà disponibile e pronta.

Definizioni e guida

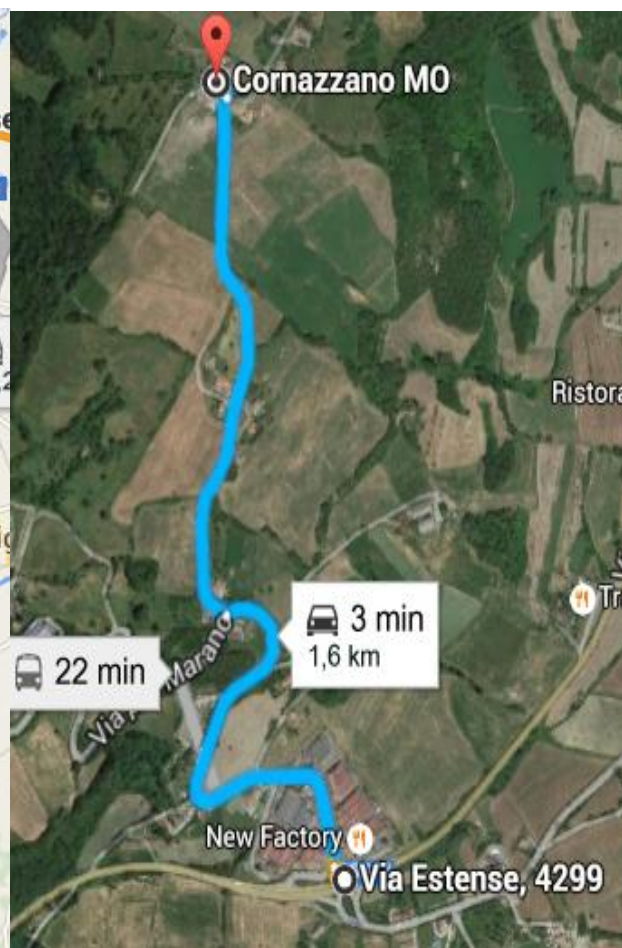
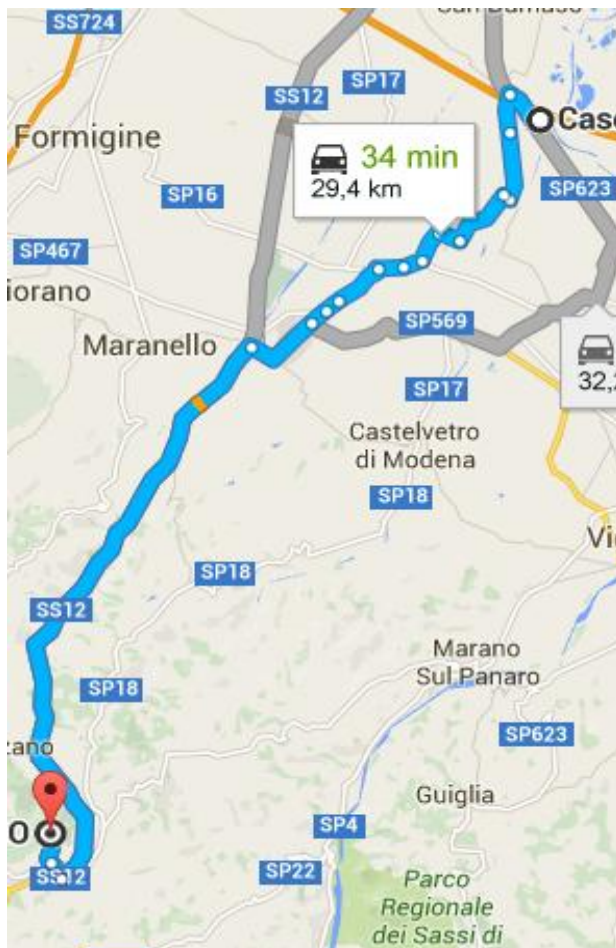
- Punto di IN bandiera verde
- Punto di OUT o esfiltrazione bandiera gialla/ARANCIO FLUO
- Obj perso quando obiettivo principale non raggiunto nei limiti di tempo o di operatori (8 operatori di pattuglia colpiti)
- Obj preso prevede l'esfiltrazione di almeno 1 operatore incursore dopo conquista obj
- i colpiti dovranno raggiungere l'arbitro più vicino e tenere la mano alzata sventolando una pettorina di colore vivido
- tempo di trasferimento verso ogni obiettivo 15 minuti
- tempo di sviluppo ogni obiettivo 20 minuti

[illegible]

MAPPA DI GIOCO



INDICAZIONE STRADALE PAESE E CAMPO



Indicazioni dal casello di modena sud

Indicazioni dall'uscita serramazzone

QUESTE SONO LE COORDINATE MAPS DEL CAMPO: 44.418308, 10.832295

PER CHI ARRIVA DAL CASELLO DI MODENA NORD:

UNA VOLTA USCITI SEGUITE LE INDICAZIONI PER BOLOGNA/ABETONE E PRENDETE LA TANGENZIALE. UNA VOLTA IN TANGENZIALE E' PRATICAMENTE SEMPRE DRITTO FINI ALLA FINE DELLA TANGENZIALE CHE GIRA ATTORNO A MODENA. FINITA LA TANGENZIALE SARETE SULLA NUOVA ESTENSE E CONTINUEATE DRITTO FINO ALL'USCITA SERRAMAZZONI.

DA LI INIZIERA UNA SALITA CON DEI TORNANTI

IL PRIMO A SINISTRA ,IL SECONDO A DESTRA E IL TERZO A SINISTRA.

SUBITO DOPO QUEST'ULTIMO, C'E' UNA STRADINA A DESTRA. DOVETE VOLTARE LI.

PER CORNAZZANO.

SEGUITE LA STRADINA FINO A CORNAZZANO (CHE SONO 4 CASE) LI CI SARA QUALCUNO AD ATTENDERVI CHE VI PORTERA' ALPARCHEGGIO DEL CAMPO.

**PREGO TUTTE LE SQUADRE DI RAZIONALIZZARE AL
MASSIMO LE VETTURE IN QUANTO AL CAMPO
ABBIAMO UN NUMERO LIMITATO DI POSTI AUTO.**

8 MODENA

LIBERATORIA TRATTAMENTO DELLE IMMAGINE NELLE MANIFESTAZIONI

Data:

I soci dell'Associazione di

firmando il presente modulo autorizzano l'organizzazione della manifestazione denominata “**BEHIND ENEMY LINES**” che si svolge nei giorni **12 GIUGNO 2016** alla liberatoria per il trattamento di immagini video e fotografiche.

NOME TEAM.....

Cognome e Nome componente	Firma

SOTTOSCRIVENDO IL PRESENTE MODULO AUTORIZZANO : la pubblicazione sia in versione cartacea che telematica, su mezzi di stampa, audio-visivi e/o internet, di proprie immagini fotografiche e/o video riprese durante lo svolgimento della manifestazione organizzata in **CORNAZZANO SERRAMAZZONI**

Ne vieta altresì l'uso in contesti che ne pregiudichino la dignità personale ed il decoro. L'utilizzo delle immagini è concesso in forma gratuita.

Il sottoscritto _____, nato a _____,

il _____ residente in Via _____ n° _____,

a _____, in qualità di responsabile della sopraindicata squadra ,
DICHARA che i dati e le firme sopraelencate sono vere ed autentiche.

Firma

SEZIONE 8 MODENA

SCARICO DI RESPONSABILITA' E RINUNCIA AD AZIONI LEGALI

In riferimento alla manifestazione **BEHIND ENEMY LINES** del **12 06 2016**,
in località **CORNAZZANO (SERRAMAZZONI)**, organizzata dall'ASSOCIAZIONE SPORTIVA
DILETTANTISTICA **SEZIONE 8 MODENA ASD**,
Con la presente scrittura noi componenti dell'ASD _____,

DICHIARIAMO:

Sotto la nostra personale responsabilità con dichiarazione autocertificativa:

- 1.** di non essere affetti da patologie a noi note e/o in atto, che possano mettere a repentaglio la nostra incolumità o recarci qualsivoglia danno durante lo svolgimento del gioco ;
- 2.** Di sollevare comunque da ogni responsabilità l'ASD **SEZIONE 8 MODENA**, ogni suo rappresentante e/o associato presente alla manifestazione, sia esso partecipante e/o organizzatore e/o osservatore per eventuali danni da noi subiti durante il gioco anche non dipendenti dalle nostre condizioni fisiche nonché per ogni danno subito alle nostre proprietà e/o a beni da noi detenuti durante la manifestazione, purché detti danni non derivino da atti dolosi.
- 3.** Di sollevare comunque da ogni responsabilità l'ASD **SEZIONE 8 MODENA**, ed ogni suo rappresentante e/o associato presente alla manifestazione, sia esso partecipante e/o organizzatore e/o osservatore per eventuali danni da noi recati a Terzi e/o a beni da essi detenuti che, quindi, se verificatisi saranno interamente da noi risarciti con esclusione della possibilità di applicare il principio di solidarietà passiva derivante eventualmente dall'obbligo al risarcimento del danno ex artt. 2043 e 2050 c.c.
- 4.** Che siamo a conoscenza di tutte le regole sulla sicurezza che disciplinano le attività delle Associazioni Sportive e più in generale del Soft-Air, nonché della legge Italiana e degli enti locali quando intervengono in materia, qui di seguito richiamate a titolo esemplificativo:
 - Immediata sospensione dei giochi e di qualsiasi attività ogni qualvolta si presentino rischi, anche remoti, per l'incolumità dei giocatori, di terzi, o di beni degli stessi.
 - Potenza limite di 1 joule per tutte le Air Soft Gun (sotto responsabilità del proprietario)
 - Uso obbligatorio degli idonei dispositivi di protezione (occhiali e paradenti o maschera integrale) durante tutto lo svolgimento della Manifestazione, come riportato nel *Regolamento* Maneggio delle Air Soft Gun fuori dal gioco sempre in sicura, e senza serbatoio inserito
 - Assoluto privilegio della sicurezza personale e collettiva in ogni comportamento
 - Rigorosa osservanza del regolamento degli enti nei quali si dovessero eventualmente svolgere le attività sociali.
- 5.** Di assumerci l'obbligo di rispettare:
 - Il regolamento interno e le altre normative (statuto, delibere degli organi direttivi ecc.) della ASD **SEZIONE 8 MODENA**, applicabili durante il gioco e/o in generale, durante la manifestazione.
 - Lo specifico regolamento di gioco pcs che sarà applicato durante la manifestazione.
 - Ogni altra eventuale disposizione, specie per la miglior tutela della sicurezza delle persone e delle cose, che fosse impartita durante la manifestazione e/o durante il gioco dagli organizzatori e/o da ogni altro soggetto specificamente a ciò designato.

LETTA QUESTA DICHIARAZIONE CON ATTENZIONE, DICHIARIAMO DI AVERLA COMPRESA, ED ACCETTIAMO ESPRESSAMENTE TUTTI I PUNTI IN ESSA CONTENUTI.

	Cognome e Nome	Data di Nascita	Luogo di Nascita	FIRMA
1				
2				
3				

4				
5				
6				
7				
8				

Il sottoscritto _____, nato a _____,

il _____ residente in Via _____ n° _____,

a _____, in qualità di responsabile della sopraindicata squadra ,
DICHIARA che i dati e le firme sopraelencate sono vere ed autentiche.

Firma
