

OPERAZIONE: CONFLITTO AL CONFINE

BOOK OPERATIVO

DATA: 19/04/2025

ORA DI ARRIVO AL CAMPO: 08:00

1. SITUAZIONE

Nel cuore di un piccolo villaggio situato al confine, dove antiche mura e stradine polverose raccontano di rancori mai placati, si erge un insieme di strutture di fondamentale importanza strategica che non può essere lasciato a nessuna delle fazioni contendenti: la *Compagnia Blu* e la *Legione Gialla*. In questo teatro di guerra, ogni fazione invia continuamente rinforzi per ridurre le truppe nemiche per arrivare a ottenere il controllo totale del villaggio e delle sue posizioni strategiche in un territorio a dir poco “esplosivo”.

La tensione è palpabile, le basi di entrambe le fazioni continuano a sfornare combattenti mentre forniscono una linea invalicabile per qualunque ostile si avvicini troppo, nel villaggio le dinamiche degli scontri sono in perenne mutamento, non avrete tempo di godervi una conquista che avrete perdite in un'altra zona, mirare all'obbiettivo, adattarsi e raggiungerlo.

E dimenticavo, a rendere tutto più impegnativo il terreno è soggetto a bombardamenti periodici da cui non è possibile difendersi.

2. MISSIONE

Il vostro compito è di avanzare eliminando più forze nemiche possibili per garantire il dominio a fine giornata del villaggio. Ogni soldato, al proprio ingresso in campo, deve dimostrare abilità tattica e adattabilità, contribuendo al successo complessivo della propria fazione.

3. ESECUZIONE

A. *Schema di Manovra:*

Fase Iniziale:

Ore 08.00 arrivo al campo e inizio preparativi individuali.

Ore 08.30 inizio delle accettazioni con prove crono e certificazione repliche.

Ore 09.30 briefing pre-operazione.

Fase di Conflitto:

Ore 10.00 entrata area di gioco e inizio evento.

Ore 13.30 pausa generale.

Ore 14.30 rotazione campo e rientro.

Fase di Chiusura:

Ore 18.00 fine giochi, conteggio punti.

Ore 18.30 premiazioni e ringraziamenti.

B. Equipaggiamento:

- Ogni giocatore può avere una sola arma primaria con massimo 3 caricatori monofilari o 1 caricatore maggiorato e un'arma secondaria da fondina, con massimo 2 caricatori.
- Ogni replica deve rispettare il limite di 1 joule di potenza, sono accettate elettriche, a gas, CO2 e HPA ma solo con valvole sigillabili.
- Durante l'accettazione verrà eseguita prova crono di tutte le repliche, bisogna arrivare alla prova con un caricatore vuoto che verrà caricato sul momento con pallini di grammatura uguale per tutti in modo da garantire uguaglianza del test tra tutti i partecipanti; in caso di superamento della prova verrà applicata una fascetta sulla replica, o alla valvola di regolazione in caso di HPA, a certificare la regolarità dell'arma, in caso di guasti o problemi si potrà noleggiare una replica in loco fino a esaurimento scorte.
- Ammesso uso dei fumogeni.
- Vietato uso di granate di qualsiasi tipo.
- È consentito solo il colpo singolo; il fuoco a raffica e i sistemi "binary" sono vietati.

C. Regole di Ingaggio:

- Quando un giocatore viene colpito si dirige all'uscita dell'area di gioco, indossando una pettorina catarifrangente, dove un arbitro annoterà numero giocatore, fazione e orario di uscita ai fini del calcolo punteggio; dopo di che il giocatore in questione può rimettersi in fila al proprio spawn quando preferisce per rientrare nell'area di conflitto.
- Ogni volta che uno o più giocatori escono dall'area di gioco, dagli spawn vengono fatti entrare nell'area un pari numero di giocatore dalla rispettiva fila, in modo da avere sempre dieci giocatori per fazione in campo; per ogni giocatore che entra verrà annotato il suo numero e l'orario ai fini del calcolo del punteggio.
- Ad intervalli variabili a tappeto da parte di entrambe le fazioni che eliminano tutti i giocatori in campo.

D. Comunicazione in Campo:

- Le comunicazioni dei giocatori saranno mantenute tramite canali radio con un canale dedicato per ogni fazione.
- I segnali per il "bombardamento" saranno chiaramente distinguibili, al loro inizio tutti i giocatori abbandoneranno l'area di conflitto e al suo termine entreranno dieci giocatori in coda per ogni fazione.
- Il suono di tre fischi indica un imprevisto sul campo e tutti i giocatori devono fermarsi fino a via libera.

E. Infrazioni:

In caso di violazione delle regole, il numero del giocatore verrà registrato; al secondo avviso, avverrà l'immediata espulsione dall'evento.

4. CONCLUSIONE E PUNTEGGI

Al termine dell'operazione, verranno conteggiate le perdite di ciascuna fazione; la fazione che ha subito meno perdite vince il dominio del terreno e giocatori della fazione corrispondente ricevono un premio per la vittoria.

5. OBIETTIVI INDIVIDUALI

Verranno premiati anche quattro traguardi individuali, che per evitare discussioni saranno comunicati al termine della gara, basati sui tempi dei singoli giocatori.