



THE DIRTY BOMB

CAMPO DI GIOCO:

**POLVERIERA B.O.P.E.
URBANO MISTO BOSCO**



Durata: 16:00 - 21:00
Località: Salgareda (TV)
8 team da 8 operatori.

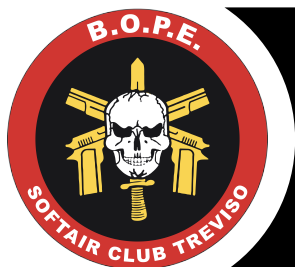
27
FEBBRAIO

TORNEO GRATUITO

CONTATTI: 349 232 5887
Presidente Boccia.

Sponsorizzato da:
Centro Tattico Softair Treviso - Reparto custom





THE DIRTY BOMB 27/02 2022

MAPPA



INFORMAZIONI GENERALI

Data: 27 febbraio 2022

Tipo giocata: competizione a squadre

Durata: 5 ore

Ritrovo: Polveriera del

B.O.P.E. Softair Club Treviso

Via Risorgimento Campo di Pietra,
31040 Salgareda (TV)

ORARI

15:00 TUTTI I GIOCATORI IN CAMPO.

15:30 Briefing.

16:00 INIZIO operazioni.

21:00 FINE operazioni.

EQUIPAGGIAMENTO OBBLIGATORIO

- Occhiali protettivi occhi;
- Maschera protettiva bocca;
- Casacca catarifrangente (da auto);
- Radio obbligatoria per TUTTI capi squadra;
- Cellulare obbligatorio per TUTTI capi squadra;
- Orologio per TUTTI I GIOCATORI;
- Luce rossa lampeggiante OBBLIGATORIA PER TUTTI.
- Torcia obbligatoria PER TUTTI.
- Una fascia da medico.
- Una fascia di riconoscimento rossa per CAPOSQUADRA.

NB Consigliamo caldamente di fare meno macchine possibili per limitato spazio parcheggio.

Vi sarà presente un mezzo di soccorso con barella e kit medico di primo soccorso per qualsiasi evenienza.

La vostra missione sarà ardua e delicata...

Stimati operatori c'è stato comunicato da fonti di Intelligence U.S.A. della presenza di ordigni altamente radioattivi in una base abbandonata al confine tra Russia e Ucraina.

Queste bombe sporche sono in possesso di un noto mercante di armi senza bandiera, che le vuole immettere sul mercato al migliore offerente.

Il vostro compito è di infiltrarvi nella base, trovare i dispositivi, documentare la loro esistenza ed esfiltrare con le prove.



STORIA

REGOLE GENERALI

- Non dovete in nessun momento e in nessun posto togliervi l'equipaggiamento protettivo per gli occhi.
- È severamente vietato arrampicarsi su bunker.
- È severamente vietato uscire dalla prima rete che racchiude la polveriera.
- È vietato l'uso di petardi o qualsiasi cosa che risulti infiammabile e che crei rumore.
- Nei bunker è consentito solo l'uso del colpo singolo.
Consentita raffica da dentro a fuori, da fuori a dentro.
- È vietato uscire dal campo e tornare alle auto, tutto quello che vi serve dovete portarvelo addietro (pallini, fucili di scorta, acqua, cibo...).
- È vietato danneggiare oggettistica privata presente nei bunker.
- I mezzi che percorreranno la polveriera dovranno procedere a passo d'uomo suonando il clacson ripetutamente.
- Cercare di fare meno macchine possibili.
- Ogni giocatore dovrà avere una luce lampeggiante rossa al braccio d'accendere quando è colpito.
- Controllo Joule ASG all'ingresso.
- Vietato in ogni modo mancare di rispetto all'avversario creando situazioni di polemica. Se doveste constatare che vi è presente qualche giocatore che non si dichiara dovete essere a conoscenza del suo nome e del club di gioco e comunicarlo al vostro arbitro. Il quale lo comunicherà alla direzione generale.
È concesso l'uso di granate tipo Tornado "senza botto".



MODALITÀ DI VITTORIA

- Vincerà la fazione che a fine gioco avrà trovato tutte le prove dell'esistenza degli ordigni in sequenza e nel minor tempo possibile.
- Gli ordigni hanno una sequenza numerica di ritrovamento. Esempio: se per primo trovate l'ordigno n.4 dovete memorizzare la posizione ed abbandonarlo, cercando l'ordigno n.1 per poter passare poi al successivo. una volta trovato l'ordigno dovete comunicarlo al vostro arbitro, scattare una foto dove dovrà essere ben visibile il numero della bomba, il suo codice e l'ora da orologio (tutto nella STESSA foto). NB. questo per dare prova della sequenza di ritrovamento corretta.
- Ogni squadra avrà un arbitro che seguirà il corretto processo di ritrovamento degli obiettivi.
- Ricordo che all'interno della base la contro avrà il suo HQ ben visibile quindi tenetevi ben distanti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

- La giocata si svolge in tutta la polveriera, ogni bunker (SEGNATO SULLA CARTINA CON UN NUMERO O UNA LETTERA) è considerato giocabile.
- Nella cartina troverete le strade contrassegnate con dei nomi.
- Numeri e lettere dei bunker e delle strade sono fondamentali per la giocata.
- La giocata è composta da 8 squadre da numero 8 operatori.
- Le squadre non devono scontrarsi tra di loro.
- Tutta la polveriera sarà perlustrata da milizie fortemente armate.
- È severamente vietato dividere la squadra: il team dovrà sempre rimanere compatto a distanza massima di 5 metri dal proprio capo squadra.
- Il capo squadra dovrà avere una fascia di riconoscimento al braccio sinistro di colore rosso che dovrete portarvi voi.
- Dovrete essere sempre vicini all'arbitro che vi seguirà nei vostri spostamenti.
- La contro (circa 50 operatori) sarà attirata da luci e rumori.
- In caso di scontro con la contro in poco tempo vi ritroverete sommersi di avversari.
- La contro è in possesso di juggernaut, mezzi blindati con torretta, furgoni trasporto truppe e ha disseminato la base di trappole esplosive.

REGOLE DI COMUNICAZIONE ALL'INTERNO DEL GIOCO

- Le squadre potranno avere un canale radio proprio.



REGOLE MEZZI JUGGERNAUT E OPERATORI.

- Per eliminare i Juggernaut dovrete colpire la piastra dietro, il Juggernaut resterà in stand-by per 5 minuti.
- Per eliminare un Mezzo basta eliminare l'operatore alla torretta.
- Non esiste il Fermo.
- Vietato sparare esponendo solo la ASG.
- In caso di esplosione granata in ambiente chiuso tutti gli operatori della stanza verranno eliminati.

MODALITÀ DI RITORNO IN VITA GIOCATORE

- Ogni squadra avrà il proprio medico che si contraddistingue da una fascia bianca con croce rossa sul braccio sinistro.
- Durante un attacco il medico può portare in vita ogni giocatore colpito semplicemente appoggiando le due mani sull'operatore a terra e contando a voce alta per 20 secondi (esempio 1001, 1002, 1003...).
- I feriti non possono essere spostati. La Fascia da medico dovete procurarla voi.
- Se il medico viene colpito dovrà restare in stand-by per 10 minuti, dopodiché potrà tornare in gioco.
- I giocatori colpiti in attesa del medico dovranno indossare la casacca catarifrangente ed accendere la luce rossa lampeggiante fino a quando saranno curati.