



CRNA GORA

ANTEFATTO

Balcani, Marzo 1994.

In questo periodo l'est Europa vive un periodo di profondi e sanguinosi conflitti. Dalla dissoluzione della Jugoslavia nel 1991 gli scontri tra regioni si sono susseguiti, alimentati da figure di spicco della politica, da ex-ufficiali avidi, resistenze locali che rivendicano territori e gruppi armati delle mafie locali legati al mercato nero. Intere etnie e minoranze religiose ne fanno le spese, spesso i villaggi vengono razziati, fatti evacuare o peggio, distrutti e la popolazione uccisa.

Alcune azioni di guerriglia hanno destato l'attenzione del nostro intelligence. Tre dei nostri voli di ricognizione sono stati intercettati e hanno rischiato di essere abbattuti. Tramite i nostri informatori locali siamo a conoscenza della presenza di una cellula ribelle, dal nome di *Crna Gora*, in possesso di armi leggere, apparecchiature radar e contraerea di piccolo calibro.

Presumiamo che siano capeggiate da una personalità locale di estrema sinistra, che si è già macchiato di crimini di guerra, oltre che aver condotto un attacco con furto di apparecchiature tecniche avanzate alcuni mesi fa. Ci stiamo già muovendo per acquisire ulteriori informazioni ma è necessario fermare subito questa nuova minaccia che, a giudicare dalle apparecchiature a loro disposizione, può diventare presto molto pericolosa.

La vostra squadra è stata scelta per infiltrarsi nella zona. I vostri obiettivi saranno distruggere gli equipaggiamenti tecnici, recuperare documenti e campioni, catturare il boss e portarlo a noi.

Regole di ingaggio? Non è necessario lasciare superstiti.

SPECIFICHE GARA

- Specialità PCS (pattuglie combat a scenari) per 1 team (pattuglie) da 8-10 Giocatori
- - 5 settori di attacco da 25 min l'uno (+10min trasferimento tra settori) con OBJ-1 (500pt), OBJ-2 (300pt), esfiltrazione (100pt);
 - 1 settore di difesa con OBJ-1 (500pt) e OBJ-2 (300pt)
 - 1 prova speciale
 - 1 imboscata
- Scenario: Boschivo
- Difficoltà Tecnica: Media
- Difficoltà Fisica: Medio/Alta
- Regolamento Applicato: Dark Hawk/FIPS
- Tempo di gara stimato: dalle 8.30 alle 14.30
- Total score di gara: 900 pt. a settore attacco +800 pt. settore difesa +prova speciale

CANALI RADIO

- LPD 33: Squadra attacco
- LPD 10: Settore 1
- LPD 20: Settore 2
- LPD 30: Settore 3
- LPD 40: Settore 4
- LPD 50: Settore 5
- LPD 60: Settore 6

EQUIPAGGIAMENTO

- Setup ufficiale
- Colori facciali (mascheramento necessario)
- Manette
- Replica di backup
- Pallini Bio a bassa visibilità (verdi/marroni)
- Righello, penna, block notes

SETTORI

1- PIÙ INFO! (25 min)

Il nostro comando ha bisogno di verificare le informazioni ottenute tramite i nostri informatori locali. Infiltratevi e fotografate i documenti utili all'identificazione delle personalità di alto livello dei ribelli. Il drone ci informa della presenza di una sentinella piazzata a controllo del punto di ingresso alla zona. È necessario eliminare la sentinella senza allarmare le forze ribelli vicine. Agite in stealth. Pulite le canne, mirate bene.

OBJ-1: Identificare (foto) boss ribelle dai documenti in loco (500 pt.)

OBJ-2: Eliminare sentinella in stealth (max 3 colpi sparati) (300 pt.)

ESFILTRAZIONE: Almeno un operatore in porta OUT entro lo scadere del tempo (100pt.)

2- ON THE ROAD AGAIN (25 min)

Tra le apparecchiature rubate, un potente ordigno pensato per bloccare strade e ponti. Abbiamo paura che i ribelli vogliano far saltare un passaggio importante per il commercio verso gli insediamenti locali. La

popolazione locale conta sui rifornimenti che passano per quello stretto. Il vostro compito è prevenire la distruzione di questa importante via logistica. Eliminate la scorta, trovate l'ordigno, disinnescatelo. Scoprite sul posto come frugando la zona e i tango in cerca di codici, chiavi, indizi.

OBJ-1: Trovare e disinnescare l'ordigno (500 pt.)

OBJ-2: Trovare gli indizi addosso ai tango presenti per disinnescare l'ordigno (300 pt.)

ESFILTRAZIONE: Almeno un operatore in porta OUT entro lo scadere del tempo (100pt.)

N.B.: > OBJ-1 e OBJ-2 sono dipendenti

> Per "frugare" un tango in difesa è necessario pronunciare le parole "hai qualcosa per me?" al massimo a due metri dallo stesso. Il tango vi consegnerà ciò che ha senza opporre resistenza.

3- CHIMICO (25 min)

Il sensore termico presente sul nostro drone rileva movimenti attorno ad una struttura metallica. Presumiamo che sia una postazione chimica ribelle, in quanto viene rilevata un'impronta termica singolare, simile a quella di un operatore con indosso una tuta chimica o anti radiazioni.

Un ricettatore del mercato nero ci ha inoltre avvertito dell'acquisto di materiali chimici insoliti, proprio alcuni giorni fa, da parte di stranieri. Potreste trovarvi di fronte ad uno o più composti chimici sperimentali. Recuperate il più pericoloso, in sicurezza, ed esfiltrate.

OBJ-1: Esfiltrate la provetta di composto chimico pericoloso indossando l'attrezzatura di sicurezza presente sul posto (1 kit - 1 operatore). Lasciare equipaggiamento in eccesso sul posto. (500 pt.)

OBJ-2: Scegliere il composto corretto con le istruzioni in loco o capendo la natura dei composti (300 pt.)

ESFILTRAZIONE: Almeno un operatore in porta OUT entro lo scadere del tempo (100pt.)

N.B.: > OBJ-1 e OBJ-2 sono dipendenti

4- TNT (25 min)

Ormai siete profondamente all'interno della zona controllata dai ribelli. Importanti informazioni saranno presenti nel prossimo avamposto: cerchiamo le coordinate del comando delle forze ribelli.

Assaltate questo avamposto, recuperate le coordinate e utilizzate la carica esplosiva presente in loco per neutralizzare il radar che abbiamo rilevato con le nostre foto aeree. Questo radar viene utilizzato per intercettare e abbattere i nostri veivoli quindi è di primaria importanza metterlo K.O.

OBJ-1: Far saltare la postazione nemica con l'ordigno presente sul posto (500 pt.)

OBJ-2: Recuperare su mappa coordinate del comando del battaglione ribelle (300 pt.)

ESFILTRAZIONE: Almeno un operatore in porta OUT entro lo scadere del tempo (100pt.)

5- BOSS (25 min)

Ora che conosciamo la posizione del comando delle forze ribelli, grazie alla vostra ultima azione, è possibile catturare il boss ed esfiltrarlo con voi. Assaltate la zona, eliminate la difesa, catturate vivo il comandante e mettetelo in sicurezza.

Per coprire le vostre tracce e non allarmare ribelli in zona recuperate la radio dai tango e date il “tutto a posto” ogni tre minuti fino all’esfiltrazione. Abbiamo un piano per farvi esfiltrare. Un elicottero è partito ma arriverà nella Landing Zone più avanti.

OBJ-1: Catturare vivo comandante e portarlo all’out (500 pt.)

OBJ-2: Requisire radio alla sentinella e comunicare ogni 3 minuti sul canale già impostato (recitare in radio “tutto a posto” ogni tre minuti) fino all’esfiltrazione (300 pt.)

ESFILTRAZIONE: Almeno un operatore in porta OUT entro lo scadere del tempo (100pt.)

N.B.: necessarie manette per mettere in sicurezza il boss

6- LANDING ZONE (25 min)

Siete riusciti a catturare il comandante ribelle. È ora di portarlo nella Landing Zone, chiamare l’elicottero e difendere la zona. I ribelli sentiranno la vostra chiamata e cercheranno di bloccarvi. Difendete il boss fino all’ultimo uomo.

OBJ-1: Suonare la tromba in settore e difendere la zona fino al termine del tempo settore (500 pt.)

OBJ-2: Mantenere in vita il comandante ribelle durante la difesa fino al termine del tempo settore (300 pt.)

7- PROVA SPECIALE

Istruzioni sul posto

NOTE

- Verranno utilizzate le regole del regolamento FIPS nella “costruzione” dei settori: cartelli di porta IN, OUT, OBJ1 e OBJ2; distanze, presenza tango, raggio settore, ... vedi “IL PERCORSO DI GARA PCS cd “CAMPO DI GIOCO”” (dal punto 24 in poi)

TABULATO PUNTI SETTORE STANDARD FIPS-ONASP

Tabulato Punteggi del Settore OBJ		Titolo dell Gara o Torneo		Data della Gara o Torneo	
SETT. OBJ		N°	Titolo del Settore Obj		
TEAM :					PUNTI SETTORE
Elementi Team di Attacco :		Orario IN :		↓	
OBJ PRIMARIO Conquistato	B. Rossa	SI	NO	se si + 500 Punti	
OBJ SECONDARIO Conquistato	B. Bianca	SI	NO	se si + 300 Punti	
BONUS 1 Acquisito		SI	NO	se si + 200 Punti	
BONUS 2 Acquisito		SI	NO	se si + 200 Punti	
BONUS 3 Acquisito		SI	NO	se si + 200 Punti	
PROVA SPECIALE Superata		SI	NO	se si + 200 Punti	
ESFILTRAZIONE all'OUT		SI	NO	se si + 100 Punti	
ATTACCANTI ELIMINATI	N°.....				
- 10 Punti Cadauno					
DIFENSORI ELIMINATI :	N°.....				
+ 10 Punti Cadauno					
COMPARSE/CIVILI ELIMINATI :	N°.....				
- 10 Punti Cadauno (Se previste)					
IRREGOLARITA' ATTACCANTI					Nunero Fascia Giocatore/i
<i>Indicare: colore e numero cartellini e giocatore/i</i>		N°.....	N°.....	N°.....	
HIGHTLANDER DIFESA		Orario OUT :		N° PENALITA'	
Firma Arbitro :		Tempo Tot :		min	
Firma Capo SQ :		TOT. PUNTI SETTORE OBJ			