

# Op. VENOM

## INFORMAZIONI GENERALI

---

Tipologia Torneo: PCR a navigazione obbligatoria

Organizzatori: ARES TEAM - GPR SWAG

Luogo: Castelbaldo (PD), link: <https://goo.gl/maps/3jjT6qjXRca1ERE68>

Data: 24 Settembre 2023

Costo: 150€ a TEAM (pranzo compreso in loco fornito da Berti Food Truck + premio a team), da versare **entro il 10/09** al conto intestato a ARES TEAM LEGNAGO, con causale “iscrizione Torneo Venom - nome squadra”

IBAN: IT23V0873259410000000774664

La ricevuta di pagamento deve essere mandata ad uno dei contatti forniti nel documento.

Squadre ammesse: 14 da 6 operatori l'una

Difficoltà fisica: BASSA

Difficoltà tecnica: ALTA

Obiettivi: 6+Wp (coordinate fornite un giorno prima)

Tipologia ambiente: Boschivo

## CONTATTI

---

Per informazioni sul Torneo o eventuali problemi:

**Giorgio Zeminian (Presidente) 3478350845**

**Luca Polo (Segretario) 3458098008**

## ORARI

---

**Durata:** circa tre ore a team

**Orario test joule:** trenta minuti prima dell'infiltrazione

**Orario briefing:** venti minuti prima dell'infiltrazione

**Orario infiltrazione primo team:** 07:30

Le squadre partiranno in base alla distanza di provenienza, i più vicini partiranno per primi.

**Debriefing:** al momento dell'esfiltrazione

## SINOSI

---

Il 17 gennaio 2023 a Palermo, il boss mafioso Matteo Messina Denaro viene arrestato dai ROS. Le istituzioni hanno festeggiato per giorni la cattura del famoso latitante, ignorando la minaccia che l'arresto avrebbe creato.

Il nome di questa minaccia è Michelle Messina Dollar, nipote di Denaro.

Un individuo tanto intelligente quanto mentalmente instabile.

Finanziato dai fondi dello zio viene mandato a studiare in America dove, prima si laurea cum laude all'università di Harvard in Biochimica e poi passa a lavorare per una delle più grandi aziende farmaceutiche del paese come ricercatore nel reparto di Investigazione sulla Patogenesi delle Malattie Infettive. Per anni viene considerato uno dei più promettenti Infettivologi, tanto da essere più volte nominato tra i papabili per il Nobel in Biochimica.

Nonostante la promettente carriera si iniziò a notare che Michelle passava da una compagnia farmaceutica all'altra nel giro di mesi. Molti pensavano ad accordi monetari più proficui ma la scoperta di recenti cause, insabbiate grazie ai soldi dello zio, hanno evidenziato un carattere Bipolare con tendenze Maniacali e la presenza di disturbi psicotici.

La goccia che fa traboccare il vaso avviene nel Novembre 2022 quando Dollar in preda ad un raptus psicotico causato da una serie di eventi a catena, porta il soggetto ad impazzire ferendo alcuni colleghi in maniera gravissima.

L'evento è troppo grande per essere insabbiato e lo zio decide di intervenire direttamente, fa prelevare il nipote e lo riporta in Italia.

Rientrato in Italia, per Michelle c'è neanche il tempo di assestarsi e ricevere le dovute cure psichiatriche che, dopo qualche settimana, l'amato zio viene arrestato e condannato all'ergastolo ostativo.

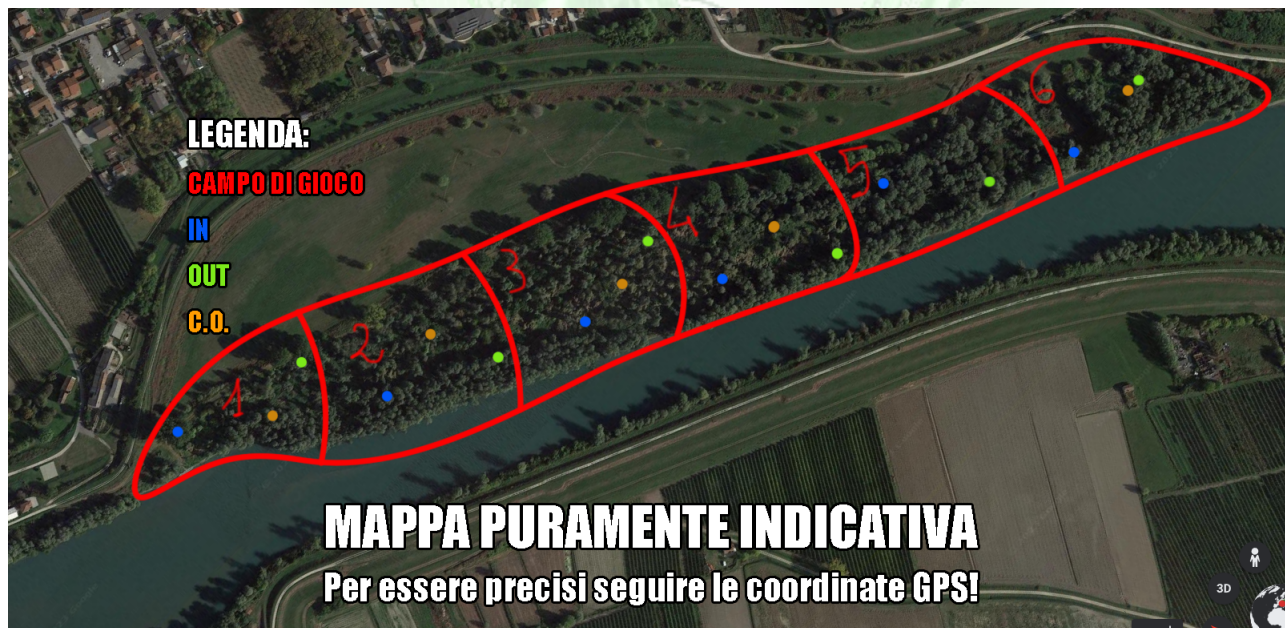
Da quel giorno di gennaio ha inizio la sua follia. Unendo al suo genio la follia e i soldi quasi infiniti dello zio decide di creare qualcosa di folle.

Un'arma biologica devastante dal nome in codice "VENOM"

Il suo obiettivo è uno solo... vendicarsi.

## MAPPA

---



# REGOLAMENTO

---

- Dichiararsi anche quando si è nel dubbio;
- I colpiti non possono comunicare con i compagni di squadra;
- Obbligatoria copertura assicurativa valida;
- Gli arbitri hanno un giudizio insindacabile sempre!
- L'arbitro ha la facoltà di escludere dal game chi reputa colpito;
- Qualunque contatto fisico teso sarà punito con l'espulsione della squadra;
- Obbligatorie repliche a norma di legge (<di 1 Joule);
- Le repliche considerate over durante il test joule verranno ritirate dall'organizzazione e riconsegnate al termine dell'evento;
- HPA ammessi solo con regolatore da torneo (bloccabile con fascetta);
- Gli organizzatori si riservano il diritto di effettuare il test joule anche durante le giocate;
- Si potranno utilizzare solo repliche che hanno il sigillo posto durante il test joule;
- La squadra scoperta ad utilizzare una replica senza sigillo sarà squalificata dall'evento;
- Sono ammessi ogni genere di caricatore senza limiti nel numero;
- Obbligo di pallini biodegradabili (qualsiasi colore);
- Obbligo di protezioni integrali (elmetto-maschera-occhiali) per i minorenni;
- Vietato l'utilizzo dei fumogeni o di qualsiasi materiale pirotecnico;
- Vietato l'uso di Visori termici\infrarosso o similari (mirini, ottiche, visori ecc.);
- Vale il fuoco amico;
- L'arma fa corpo;
- Esporre sempre il 30% del corpo quando si spara;
- Vietato sparare alla "talebana";
- Per tutta la durata del torneo è obbligatorio indossare le protezioni agli occhi;
- Finito l'ultimo obiettivo TUTTI i partecipanti dovranno scaricare le repliche e togliere i caricatori, chiunque sia visto in hq con i caricatori inseriti riceverà una penalità;
- Ogni obiettivo avrà un punto di entrata IN e di uscita OUT segnalato da un apposito cartello;

- Durante lo svolgimento di un obiettivo si potrà chiedere all'arbitro la direzione dell' OUT;
- La difesa sarà mobile nell'area dell'obiettivo e non potrà ingaggiare all'ingresso dell'IN;
- Significati fischi arbitrari: N. 1 fischio = difesa eliminata; N.2 fischi = obiettivo concluso/tempo esaurito;

## **MATERIALE OBBLIGATORIO**

---

-Occhiali/Maschera Protettiva, per i minorenni occorrerà la protezione integrale come specificato nel regolamento.

-Fazzoletto Rosso/Pettorina per segnalare lo status COLPITO.

-Una fascia bianca ad operatore per vari utilizzi all'interno degli OBJ.

-GPS per WP. (verranno fornite anche le coordinate tramite Google Maps per chi non ne possiede uno)

**NB: In caso di dimenticanza l'organizzazione non fornirà nessun materiale provvisorio agli operatori, i quali potrebbero non essere in grado di concludere le parti E**

# OBJ 1: INTERCETTAZIONE

FINESTRA: 15 MINUTI

CANALE LUCE VERDE: 5 LPD - 433 175

IN:

OUT:

*Abbiamo informazioni di uno scambio valigette che sta per avvenire nella boscaglia tra il famoso mercante d'armi Jorge Zhemynian e un acquirente sconosciuto.*

*Verrrete posizionati parallelamente al convoglio e il vostro compito sarà quello di intercettare il mercante e la sua scorta, recuperare la valigetta e tutte le informazioni in suo possesso.*

*La cattura del mercante è fondamentale, puntate a ferirlo, in modo da estrapolare quante più informazioni possibili.*

MODALITA' D'ESECUZIONE:

Richiesta Luce Verde

Intercettazione del convoglio

Eliminazione della scorta + Ferimento/Cattura del VIP

Efiltrazione con VIP e Valigetta

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE	
Intercettazione del convoglio	Fallito se l'ingaggio lo inizia la scorta
Cattura del VIP	Il VIP al primo colpo/raffica sarà considerato ferito, al secondo colpo/raffica verrà considerato morto

## OBJ 2: SAVE & DESTROY

FINESTRA: 15 MINUTI

CANALE LUCE VERDE: 10 LPD - 433 300

IN:

OUT:

*Durante un giro di ricognizione un drone è stato abbattuto, possiede informazioni fondamentali per rintracciare Dollar.*

*La squadra che abbiamo mandato per recuperarle è stata colpita al momento dell'avvicinamento in elicottero, l'unico sopravvissuto è il pilota che ha mandato un segnale di soccorso.*

*Vi avvicinerete a piedi seguendo l'origine del segnale, recuperate i dati e seguite il pilota usando le informazioni che seguono.*

*Prestate attenzione alle milizie che pattugliano la zona*

MODALITA' D'ESECUZIONE:

Richiesta Luce Verde

Eliminazione della pattuglia mobile

Stabilizzazione del ferito in base allo scenario

Recupero dell'hard disk

Efiltrazione con ferito e hard disk

## INFORMAZIONI SCENARIO FERITO

### TRAUMA CRANICO

#### SEQUENZA DA SEGUIRE

-Controllare lo stato del ferito chiedendo come si sente

-Se il soggetto è reattivo e parla con facilità spostate il ferito con cautela facendo attenzione a possibili reazioni dovute al movimento (in caso di aggravamento procedere come segue)

**Nel caso il soggetto non sia cosciente:**

-Allineare il capo con la colonna vertebrale

-Bloccare il capo

-Assicurare il capo mediante l'uso degli strumenti nell'area

-Trasportare il ferito con cautela EVITANDO bruschi movimenti della testa

**IN CASO DI SHOCK:**

-Applicare la rianimazione cardiopolmonare:

Posizionare le mani sullo sterno  
Effettua 20 compressioni toraciche  
Effettua una ventilazione via bocca  
Effettua 20 compressioni

-Trasporta il ferito in zona sicura (OUT) il prima possibile



<p><b>EMORRAGIA</b></p>	<p><b>SEQUENZA DA SEGUIRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-comprimere velocemente la ferita con una garza o un tessuto</li> <li>-Posizionare il ferito in posizione antishock (gambe alzate)</li> <li>-Applicare il CAT (Laccio emostatico da combattimento) in dotazione al pilota</li> </ul> <p><b>IN CASO DI SHOCK:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Applicare la rianimazione cardiopolmonare:</li> </ul> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p>Posizionare le mani sullo sterno  Effettua 20 compressioni toraciche  Effettua una ventilazione via bocca  Effettua 20 compressioni</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Trasporta il ferito in zona sicura (OUT) il prima possibile</li> </ul>
<p><b>FRATTURA</b></p>	<p><b>SEQUENZA DA SEGUIRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Non muovere l'arto danneggiato</li> <li>-Bloccare l'arto nella posizione in cui è stato trovato</li> <li>-Usare il materiale in loco per steccare l'arto facendo attenzione a mettere uno spessore tra l'arto e la stecca</li> <li>-EVITARE movimenti bruschi dell'arto durante il trasporto</li> </ul>

	<p><b>IN CASO DI SHOCK:</b></p> <p><b>-Applicare la rianimazione cardiopolmonare:</b></p> <p><b>Posizionare le mani sullo sterno</b> <b>Effettua 20 compressioni toraciche</b> <b>Effettua una ventilazione via bocca</b> <b>Effettua 20 compressioni</b></p> <p><b>-Trasporta il ferito in zona sicura (OUT) il prima possibile</b></p>
--	--

## **CHIARIMENTI:**

- Ogni squadra affronterà il medesimo scenario**
- Le domande fatte al ferito verranno risposte dall'arbitro in OBJ**
- Per completare la stabilizzazione del ferito si dovranno eseguire tutti i punti dello scenario**
- In caso di SHOCK del ferito si dovranno seguire i punti della rianimazione invece di quelli dello scenario**

## OBJ 3: CONTRATTACCO

FINESTRA: 15 MINUTI

CANALE LUCE VERDE: 15 LPD - 433 425

IN:

OUT:

*Abbiamo trovato il laboratorio di Michelle, è il momento di contrattaccare.*

*Un gruppo di mercenari che ha assoldato con i soldi dello zio difende il suo campo base con delle postazioni armate di mortaio.*

*Infiltratevi in una di queste e usate le loro armi per distruggere le altre postazioni.*

MODALITA' D'ESECUZIONE:

Richiesta Luce Verde

Eliminazione della difesa

Recupero delle chiavi per le munizioni del Mortaio

Calcolo dell'angolo di rotazione del mortaio

Sparare verso le altre postazioni

Efiltrazione

### INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

TUTTO IL MATERIALE NECESSARIO SARA' PRESENTE IN OBIETTIVO

# OBJ 4: CATTURA

FINESTRA: 15 MINUTI

CANALE LUCE VERDE: 20 LPD - 433 550

IN:

OUT:

*Abbiamo la posizione del laboratorio usato per progettare la bomba biologica.*

*Sanno del vostro arrivo, Dollar starà cercando di portare via l'arma ed eliminare il resto delle prove.*

*Eliminate le guardie, entrate nel laboratorio e recuperate il prototipo del composto chimico usato per la bomba.*

*Catturate il pazzo e scappate prima che le sue milizie arrivino.*

MODALITA' D'ESECUZIONE:

Richiesta Luce Verde

Eliminare la difesa

Ferimento del vip e stabilizzazione

Recupero del campione di VENOM nel laboratorio

Efiltrazione con vip e campione

## INFORMAZIONI AGGIUNTIVE

Cattura del VIP

Il VIP al primo colpo/raffica sarà considerato ferito, al secondo colpo/raffica verrà considerato morto

IL MATERIALE PER IL RECUPERO DEL CAMPIONE SARA' IN OBIETTIVO.

# OBJ 5: RIFIUTI BIOLOGICI

FINESTRA: 15 MINUTI

CANALE LUCE VERDE: 25 LPD - 433 675

IN:

OUT:

*L'unica via di fuga dal campo con Michelle Dollar è il cimitero biologico in cui nascondeva i resti biologici dei suoi folli esperimenti.*

*Riteniamo che siano altamente nocivi quindi statene alla larga il più possibile.*

*Nonostante siano esperimenti non riusciti lui li riteneva una miniera d'oro di informazioni chimiche, pertanto ha minato la zona e l'ha fatta proteggere da quelle che i radar evidenziano come due macchie di calore nascoste nella boscaglia.*

*Fate attenzione al suo trasporto, è **ACTAMENTE** imprevedibile!*

MODALITA' D'ESECUZIONE:

Richiesta Luce Verde

Trasporto del vip

Evitare le Mine

Evitare le zone a rischio biologico

Eliminare i difensori

Esfiltrare con il vip oltrepassando l'OUT

INFORMAZIONI AGGIUNTIVE	
VIP COLPITO NEL FUOCO INCROCIATO	OBIETTIVO FALLITO
MINE	RAGGIO DI ESPLOSIONE DI 5 METRI DAL PUNTO DI INNESCO
ZONE A RISCHIO	LE ZONE SARANNO DELIMITATE DA NASTRO ROSSO CHIUNQUE TOCCHI IL NASTRO O ENTRI NELLE ZONE VERRA' CONSIDERATO <b>ELIMINATO/COLPITO</b>

**IL VIP SEGUIRA' OGNI INDICAZIONE SOLAMENTE MEDIANTE IL  
CONTATTO FISICO.**

## **OBJ 6 : RESISTENZA**

FINESTRA: 15 MINUTI

CANALE LUCE VERDE: 30 LPD - 433 800

IN:

CENTRO OBIETTIVO:

OUT:

*Vi abbiamo segnalato il punto di rendez vous.*

*La milizia privata vi sta raggiungendo, difendete il punto di atterraggio del  
velivolo fino al suo arrivo.*

*Usate tutto quello che avete a disposizione.*

MODALITA' D'ESECUZIONE:

Richiesta Luce Verde

Raggiungere il punto d'atterraggio

Resistere all'interno della zona fino alla fine del tempo

### **INFORMAZIONI AGGIUNTIVE**

La squadra d'attacco ha un tempo massimo per raggiungere il punto di atterraggio (**CENTRO OBIETTIVO**) e prepararsi alla difesa del perimetro

La squadra d'attacco **NON** può uscire dal perimetro ma può muoversi liberamente al suo interno.

L'obiettivo finisce **SOLO** allo scadere del tempo o con l'eliminazione completa della squadra d'attacco.

WP: le coordinate WP saranno fornite durante la mattina del torneo. Il formato delle coordinate sarà:

FORMATO POSIZIONE: UPS UTM

MAP DATUM: ROME 1940.

SFEROIDALE MAPPA: INTERNATIONAL

## **DOMANDE DEI TEAM**

### **Com'è segnalato il VIP?**

Il VIP sarà colui che trasporterà la valigetta.

AGGIUNGO: se durante l'imboscata non sarà ferito, il VIP tenterà la fuga verso il punto di esfiltrazione (OUT), in caso di raggiungimento il VIP sarà fuggito.

### **Come si capisce il tipo di scenario? Come sarà segnalato?**

IL tipo di ferita sarà segnata sul ferito in maniera chiara, non ci sarà bisogno di "valutare" il tipo di ferita (uguale per tutti i team)

### **E' necessario portare materiale medico?**

Non c'è bisogno di preparare nessun tipo di materiale medico, in quanto tutto si troverà in loco

### **Si possono avere più informazioni sui metodi di cura?**

E' stato deciso che al fine di semplificare e chiarire le procedure mediche, la parte INFORMAZIONI AGGIUNTIVE riguardanti esse sarà modificata e trasformata in un procedimento a step precisi.

ESEMPIO:

- Applicare un laccio emostatico
- Fare pressione
- Stabilizzare l'oggetto
- Trasportare il ferito

Il mancato/sbagliato compimento di uno step costituirà una penalità.

## **VEDI INFORMAZIONI AGGIUNTIVE OBJ 2**

### **E' presente un manichino d'esercitazione?**

Non è presente un manichino di prova, essendo step semplici e precisi non ci sarà bisogno di esercitazioni pratiche, ricordarsi quali passaggi fare basterà per un corretto compimento della parte E.

### **Si possono avere più dettagli sul calcolo dell'angolo di sparo del mortaio?**

Tutte le informazioni per il corretto calcolo dell'angolo saranno presenti in obiettivo, strumenti di calcolo compresi.

### **Il VIP va stabilizzato come nell'OBJ 2?**

Nel torneo sono presenti 2 tipi di stabilizzazione:

per quanto riguarda i VIP, in quanto giocatori fisici, basterà che qualunque componente della squadra applichi la fascia bianca al corpo del figurante (OBJ 1 e 4), per farlo entrare nello stato "FERITO", da quel momento il figurante si muoverà (come un ferito) solamente sotto contatto fisico da parte della squadra d'attacco.

Il ferito richiede una procedura specifica di medicazione



**C'è da seguire un metodo preciso per recuperare il campione?**

Il campione corretto andrà recuperato utilizzando le informazioni presenti in loco

**Le mine eliminano chi innesca o tutti in un raggio di 5m?**

Eliminano tutti nel raggio di 5 m dal punto di innesco

**Com'è segnalato il vip? (OBJ 5)**

il vip sarà presente al punto di IN, pronto ad essere trasportato

**Quanto tempo abbiamo per raggiungere la zona di difesa?**

il tempo per l'obiettivo sarà suddiviso in

5 min = tempo di raggiungimento del centro OBJ/Preparazione

10 min = resistenza

**Gli attaccanti si rigenerano?**

Gli attaccanti avranno respawn infinito, per ogni miliziano colpito si aggiungeranno punti

GENERALE

**Quanto tempo abbiamo tra un OBJ e l'altro?**

Non c'è un tempo di percorrenza massimo tra un obj e l'altro ma il superamento da parte di una squadra comporterà una penalità.

**Quanto sono grandi le aree degli OBJ?**

Ogni obj ha un raggio approssimativo di 100 m

**Come fascia bianca va bene quella israeliana?**

SI, va bene

**Dimensione degli oggetti da esfiltrare ?**

le dimensioni sono ridotte, trasportabili a mano

**Il VIP va condotto mediante contatto fisico in tutti gli OBJ in cui è presente?**

SI, SEMPRE

**Orario di inizio delle squadre?**

Gli orari verranno stilati appena tutte le squadre comunicheranno il luogo di provenienza

**Come vengono calcolati/assegnati i punti?**

Il punteggio viene calcolato sulla base della corretta esecuzione dei vari "punti" che compongono l'obiettivo.

Possono influire nel punteggio

-difensori colpiti (+X)

-tempo impiegato per completare l'Obj (+X)

-Localizzazione WP (+X)

-Comportamenti scorretti (-X)

- Mancata porta IN (-X)
- disturbo di un obj in atto (-X)

Per motivi di logistica il tempo TOTALE, cioè dalla prima infiltrazione all'ultima esfiltrazione, non farà testo nel punteggio totale

Conterà il tempo effettivo di gioco e le abilità nel riuscire a completare l'obiettivo

