

REGOLAMENTO GENERALE

1. Possono partecipare all'evento solo i giocatori che hanno debitamente compilato, firmato e consegnato la liberatoria al club ospitante. Ogni squadra può portare un numero illimitato di giocatori.
2. Sono ammessi giocatori minorenni che hanno compiuto il 16° anno di età, solo se presentano la liberatoria firmata da persona maggiorenne che ne fa le veci.
3. Non sono ammessi Highlander;
4. E' obbligatorio presentarsi negli orari specificati al fine di organizzare al meglio il game, eventuali ritardatari possono essere esclusi.
Per la notte ogni operatore deve provvedere a munirsi di tenda e sacco a pelo.
5. La quota di partecipazione è di €15,00 a giocatore e comprende la cena del 07 Maggio, mentre l'eventuale pranzo del giorno successivo non è compreso. Ogni squadra deve versare la quota per ogni partecipante entro e non oltre il giorno 30-04-2011, attraverso ricarica postpay al seguente numero 4023600552475602 intestato a Bettini Flavio. Una volta effettuato il versamento, il responsabile di ogni squadra partecipante è tenuto a comunicare al presidente dell'organizzazione (Flavio 393-9323641) il versamento effettuato con il numero dei partecipanti.
6. Prima dell'inizio del game, verranno misurati dalla squadra ospitante tutte le ASG. Quelle che supereranno la soglia di 1 joule non potranno essere utilizzati durante il game.
7. Durante il gioco è obbligatorio:

1. Indossare le protezioni obbligatorie dall'inizio alla fine del gioco. Le protezioni vanno tolte soltanto dopo essersi recati con le ASG in sicura presso il "punto di adunata" ed aver verificato la presenza di tutti i giocatori;
2. Avvisare il proprio leader di eventuali pericoli all'interno dell'area di gioco per la momentanea sospensione del game

8. Sul campo di gioco NON è permesso:
 1. Bestemmiare;
 2. Uso di sostanze stupefacenti di alcuna natura;
 3. Discutere gli ordini del proprio leader;
 4. Accusare gli altri di gioco sleale (giustamente o ingiustamente).

N.B.: Le eventuali lamentele di gioco scorrette da parte dei partecipanti potranno essere comunicate agli organizzatori del game solo ed esclusivamente a fine partita, per evitare interruzioni inutili e superflue durante il gioco. Quindi raccomandiamo a tutti i giocatori la massima lealtà, anche perché l'unico premio in palio è il divertimento di tutti i partecipanti.

REGOLAMENTO

Col. KURTZ --> Gen rosso ... doppia fascia braccio six

Cap. WILLARD --> Gen blu ... doppia fascia braccio six

QG ---> bandiera di appartenenza con 5 biglietti con informazioni segrete. La bandiera è applicata su una piccola asta per poterla trasportare o lasciare di presidio. Va sempre esposta in maniera visibile, ad almeno 1 mt da terra. Il QG è mobile all'interno dell'area operativa.

Piantagioni di Eroina --> Check Point --> 2 piccole bandiere, 1 per colore applicate su un asta fissa ben visibile nel mezzo della piantagione. Per garantire la conquista basta abbassare fino a terra la bandiera nemica e lasciare visibile la propria. Ai piedi di ogni Check Point vengono lasciate 2 cassette di BLU MAGIC che dovranno essere recuperate dalle fazioni.

Recupero Giocatori Eliminati --> Campo H --> 1 bandiera bianca (con croce rossa), applicata su asta fissa ben visibile in determinati punti dell'area operativa. Ogni operatore deve essere consapevole del luogo preciso dove si trovano i Campi H. Il Campo H non può essere attaccato e rimane zona neutra, quindi contiene sia giocatori eliminati della fazione blu che di quella rossa. I giocatori che tornano attivi, dovranno lasciare il Campo H nella direzione del proprio Campo Base, quindi i nemici lasceranno i Campi H in direzioni opposte.

ZAE (Zona Atterraggio Elicotteri) --> è il Campo Base del contingente blu. Il suo perimetro è evidenziato da una corda di colore blu messa a terra. Non può essere spostato e tutti i recuperi fatti dal contingente blu vanno convalidati nella ZAE (cattura gen. nemico, cassette blu magic, informazioni segrete). La ZAE contiene un registro (diario di guerra) dove vanno inserite le informazioni segrete recuperate ed eventuali catture del gen. nemico (Kurtz).

INFERNO --> è il Campo Base del contingente rosso. Il suo perimetro è evidenziato da una corda di colore rosso messa a terra. Non può essere spostato e tutti i recuperi fatti dal contingente rosso vanno convalidati nell'INFERNO (cattura gen. nemico, cassette blu magic, informazioni segrete). L'INFERNO contiene un registro (diario di guerra) dove vanno inserite le informazioni segrete recuperate ed eventuali catture del gen. nemico (Willard)

INFERNO e ZAE possono essere attaccati dal nemico e vanno difesi. Eventuali prigionieri possono essere liberati. Eventuali cassette Blu Magic presenti possono essere trafugate.

PRIGIONIERI --> L'unico che può essere fatto prigioniero è il Gen. Il prigioniero deve comportarsi come qualsiasi giocatore eliminato, mette in sicura l'asg, e rimane inattivo fino a quando non è o morto o del tutto liberato. Il prigioniero per essere del tutto liberato deve essere toccato da un proprio soldato. Il prigioniero colpito nuovamente da fuoco amico o nemico, viene definitivamente eliminato e deve raggiungere un Campo H.

TOP SECRET

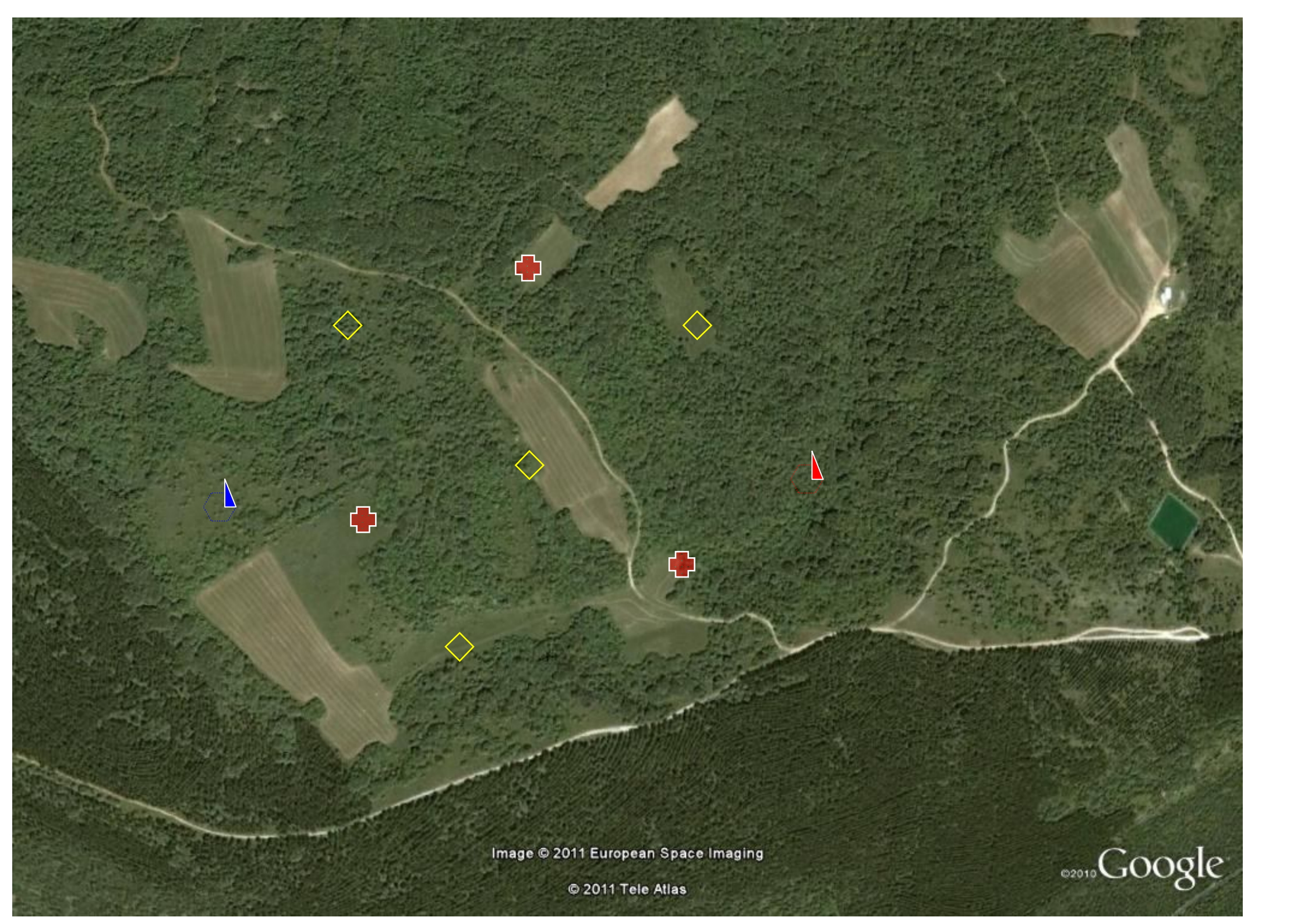








Image © 2011 European Space Imaging

© 2011 Tele Atlas

©2010 Google

Quartier Generale Rosso 	Bandiera Rossa → è mobile e contiene informazioni segrete
Quartier Generale Blu 	Bandiera Blu → è mobile e contiene informazioni segrete
Campo Base Rosso 	Indicato con corda rosso → è fisso, serve come base agli uomini di Kurtz (rossi)
Campo Base Blu 	Indicato con corda blu → è fisso, serve come ZAE agli uomini di Willard (blu)
Campo H 	Indicato con bandiera Bianca → è fisso, serve come punto raccolta morti ... è neutro
Check Point 	Indicato con palo e 2 bandierine: rossa e blu → è fisso, da conquistare e difendere fino a fine gioco

Obiettivi:

- **Primario:** punti 100 per Check Point. Conquistare e tenere occupati il maggior numero di Check Point fino alla fine. *“Trovare il Check Point, issare la bandierina della propria fazione e abbassare l'altra. Difendere il Check Point fino a fine gioco.”*
- **Secondari:**
 - Catturare il Generale nemico: punti 20 per cattura. *“Riconoscibile per doppia fascia colorata sul braccio. Quando viene colpito e muore, rimane sul posto per 5 min, se raggiunto dal nemico può essere scortato al Campo Base dove viene segnato cattura e orario. Il Gen nemico attende 5 min al Campo Base, poi si dirige da morto ad un Campo H, attende 5 min e rientra in gioco”*
 - Recuperare cassette di eroina: punti 10 a cassetta presente nel Campo Base a fine gioco. *“Ci sono 2 cassette per Check Point che vanno recuperate e portate al proprio Campo Base. Le cassette possono essere rubate anche al Campo Base nemico o al QG nemico se scoperte. L'operatore che muore con cassetta in mano, la lascia sul posto.”*
 - Recuperare informazioni segrete: punti 10 ad informazione. *“Ogni QG contiene 5 informazioni segrete. Ogni volta che si conquista il QG nemico, si può attingere ad 1 informazione. Quando si conquista il QG nemico, si prende 1 informazione e si riconsegna il QG a un soldato morto nemico che lo porta con se in un Campo H. Il QG conquistato, per 20 min è immune a riconquiste, quindi si può attingere ad 1 informazione ogni 20 min minimo. L'informazione segreta va portata al proprio Campo Base e non può essere più rubata”*

Regolamento:

- Risoluzione: L'operatore colpito si reca al più vicino, applicando un fazzoletto rosso ben visibile sopra il capo (**obbligatorio per ogni operatore**) Campo H dove sconta una penale di 10 min e poi torna attivo. I Campi H sono neutri e immuni da attacchi. L'operatore che svolge il ruolo di Generale, rimane ferito sul posto per 5 min. Nel periodo in cui è ferito può essere catturato dal nemico o lasciato morire. Nel primo caso deve essere scortato al Campo Base nemico e segue l'iter del primo obiettivo secondario. Durante la scorta può essere liberato, ma finchè non è libero non può usare l'asg. Nel secondo caso, trascorsi i 5 min da ferito, muore e torna al più vicino campo H per scontare una penale di soli 5 min per tornare attivo.
- Munizionamento: I colpi sono limitati a 600 max per fucili d'assalto, 2500 mitragliatori pesanti, 50 pistole e fucili di precisione. La ricarica va effettuata solo ed esclusivamente nei seguenti luoghi: Campo Base, QG, Check Point di possesso.

- Fine game: a fine game, le fazioni si radunano e i Generali insieme fanno il giro dei Check Point. Ogni Generale prende 100 punti per Check Point con propria bandiera issata. Fatto ciò i Generali si recano nei Campi Base e segnano il punteggio ottenuto per: catture Generale nemico, informazioni segrete e cassette di eroina possedute. Vince chi dei 2 Generali ha il punteggio più alto.

Es:

<u>Fazione</u>	<u>USA</u>	<u>pt</u>	<u>VIET</u>	<u>pt</u>
<i>Check Point conquistati</i>	1	100	3	300
<i>Informazioni Campo Base:</i>				
<i>n° catture Generale nemico</i>	4	80	0	0
<i>informazioni segrete recuperate</i>	5	50	1	10
<i>n° cassette eroina presenti</i>	10	100	2	20
<u>Totale punteggi</u>		330		330

Partita finita in parità!!!!

TOP SECRET

ORGANIZZAZIONE

- 30 Aprile 2011 ultima data utile per le adesioni dei Club invitati
- 7 Maggio 2011
 - Ore 14:00 Preparazione campo operativo: Campi base, Campi H e Check Point
 - Ore 16:00 Inizio preparazione presso la Forchetta di Ancarano. Ogni operatore dovrà presentarsi al direttivo GUN che annoterà: nome, cognome, data di nascita e potenza asg (prova sul posto); e ritirerà la liberatoria.
 - Ore 18:00 Fine preparazione. Sistemazione accampamento. Illustrazione regolamento, divisione in fazioni (blu e rossa), nomina dei Generali: Williard (blu) e Kurtz (rosso) e consegna QG (bandiere) di appartenenza.
 - Ore 20:00 Cena
- 8 Maggio 2011
 - Ore 07:00 Inizio Game. Gli operatori avranno l'obbligo di indossare le protezioni e di togliere la sicura solo una volta entrati nell'area operativa. Le due fazioni avranno due entrate distinte nell'area operativa.
 - Ore 15:00 Fine Game. Gli operatori avranno l'obbligo di continuare ad indossare le protezioni e di mettere la sicura e si riuniranno presso un Campo H prestabilito. Attenderanno lì che i due Gen facciano il giro dei Check Point e Campi Base per stabilire il vincitore.
 - Ore 16:00 Pulizia area operativa e saluti