



A.S.D. Soft Air Team Katana
"RIVER BATTLE"
16/09/2017 Maserada Sul Piave (TV)

RICCORENZA DEI 20 ANNI DALLA FONDAZIONE DEL CLUB "KATANA"
Memorial Diego Causin "Muttley"

TIPO MISSIONE

trattasi di un evento a 2 fazioni da circa 40 operatori cadauna, durata di 6:00 ore su terreno boschivo e prateria di circa 420.000 m²

SITUAZIONE TATTICA RIVER BATTLE

Trattasi di un combattimento a fazioni, posto sul confine di due stati, il tutto per occupare delle postazioni strategiche in terra neutra: la fazione "ROSSA" a nord e quella "BLU" a sud.

RIVER BATTLE COMANDO

Il comando delle due fazioni è stato designato per i ROSSI alla "DECIMA REGGIO" e per i BLU ai "TERGESTE SAT".
Il compito dei comandi sarà di organizzare le tattiche di gioco garantendo una difesa all' HQ, squadre di ricognizione ed attacco agli obiettivi strategici, mantenendo forze disponibili per eventuali missioni a random da eseguire durante l'evento.

RIVER BATTLE UNITA'

I club saranno al comando del rispettivo capo fazione "ROSSO o BLU", per eseguire le varie manovre ed interventi richiesti al fine di portare successo alla battaglia.

INFILTRAZIONE

Il vostro team, in abiti civili, dovrà portarsi con mezzi propri nei pressi dell'infrastruttura (Park "Impianti Sportivi Parabae" via dei Fanti n. 1 31052 Maserada Sul Piave TV – Uscita TREVISO NORD Autostrada A27 VE-BL). Una volta verificato l'equipaggiamento (TEST ASG) e riforniti di munizioni (**con obbligo d'uso di BB della G&G biodegradabili**); su richiesta li può fornire l'organizzazione al costo di 13,00 euro a sacchetto con grammatura 0,20) poi verrete infiltrati nelle varie aree di competenza.

OBIETTIVO "HQ"

HQ è il quartier generale delle operazioni, un obiettivo non conosciuto alla fazione nemica. Essa dovrà esplorare l'area per scoprire la posizione, si potrà acquisire solo con tiro sniper fatto all'arbitro di gara presente sull'obiettivo ed allontanamento stealth. La presa di detto obiettivo può avvenire solo due volte, con la presenza della bandiera alzata sulla struttura dell'HQ. Una volta preso l'obiettivo con tiro sniper la bandiera verrà abbassata e finché non sarà rialzata il tiro sniper non potrà essere ripetuto.

OBIETTIVO "POSTAZIONI STRATEGICHE"

Gli obiettivi sono tre. Saranno posizionati al centro del campo, con ubicazione conosciuta sulla mappa, ad una distanza equiparata in funzione alla raggiungibilità. All'inizio saranno neutrali e nel corso del game andranno conquistati, alzando la bandiera del proprio colore per segnalare il dominio. Una volta alzata la propria bandiera bisognerà cinturare l'area per un tempo di 10 minuti nel quale potrà accadere qualsiasi cosa. Al termine del tempo l'arbitro segnerà il punteggio alla squadra, essa potrà procedere verso un altro obiettivo. Se prima del termine del tempo (10 minuti), la squadra del colore opposto attaccherà **con successo** la squadra che sta presidiando l'obiettivo non riceverà punteggio, a quel punto dovrà abbassare la bandiera nemica e innalzare la propria (il tempo di 10 minuti per acquisizione del punteggio inizierà quando la bandiera della propria fazione sarà in cima all'asta).

OBIETTIVO "RANDOM"

Queste sono missioni di vitale importanza da eseguire, non si conoscono ne la quantità ne la tipologia, verranno affidate durante il game. Andranno dalla scorta di un prigioniero, al trasporto di munizioni e ad una all'intercettazione di armi o annientamento. Su ogni obiettivo ci sarà la presenza di un arbitro che verificherà la corretta esecuzione della missione e nella finestra di tempo assegnata.

REGOLE TATTICHE RIVER BATTLE

Tutte le operazioni dovranno essere gestite e seguite dal centro comando. La formazione delle unità (min. due persone) o squadre dovrà avvenire direttamente presso l'HQ con ordine del comandante o del preposto. Il comandante comunicherà all'arbitro di HQ il nome del capo squadra e l'entità di essa; da quel momento sarà operativa. Durante la missione assegnata all'unità non potrà più essere sciolta né modificata, se rientra in HQ il comandante potrà dare nuove disposizioni.

REGOLE INGAGGIO RIVER BATTLE

Le squadre in operazioni di qualunque genere: ricognizione, attacco o missione se ingaggiate hanno l'obbligo di portare a termine l'ingaggio, finito lo scontro ci sarà un confronto tra i capi squadra. La squadra vincente comunicherà al proprio HQ l'ingaggio vinto con l'eliminazione della squadra sconfitta dando il nome del caposquadra. La squadra vincente ripristinerà immediatamente gli operatori e consegnerà un punteggio di vittoria, la squadra sconfitta subirà penalità e dovrà recarsi presso il proprio HQ o presso l'infermeria da campo (posto avanzato di respawn), per poter ripristinare tutti gli operatori. Resa abile dall'arbitro la squadra sarà di nuovo disponibile, comunicherà con il proprio comando ed essa eventualmente potrà nuovamente perseguire il suo obiettivo.

REGOLE COLPITI NEL CAMPO

I colpiti rimangono fermi sul posto seduti o in piedi e se si trovano al centro dello scontro possono spostarsi di qualche metro. Devono tenere la bandana rossa sulla testa e dovranno rimanere in silenzio, non potranno fare nessuna operazione tattica (caricare, dare info, parlare via radio ecc.) solo bere o mangiare. A fine ingaggio dopo il confronto tra i caposquadra, i colpiti della fazione sconfitta si raggrupperanno tutti insieme e si recheranno presso i punti di respawn in silenzio senza comunicare via radio tenendo la bandana rossa.

REGOLE COLPITI IN OBJ

I colpiti rimangono fermi sul posto seduti o in piedi e se si trovano al centro dello scontro possono spostarsi di qualche metro. Devono tenere la bandana rossa sulla testa e dovranno rimanere in silenzio, non potranno fare nessuna operazione tattica (caricare, dare info, parlare via radio ecc.) solo bere o mangiare. La fine dell'ingaggio sarà data da un fischio dell'arbitro di OBJ, non necessariamente sarà data a eliminazione di tutti gli operatori, essa sarà a insindacabile decisione dell'arbitro; il fischio sancisce la fine di tutte le ostilità sull'OBJ. La fazione sconfitta raggrupperà i propri operatori per squadra come designati dal comando:

- Squadra totalmente eliminata: recarsi presso un punto di respawn
- Squadra parzialmente eliminata: allontanarsi dall'OBJ (50 metri circa). I colpiti verranno riattivati autonomamente, OBJ non attaccabile finché la bandiera non è alta.
- Squadra integra: allontanarsi dall'OBJ (50 metri circa), OBJ non attaccabile finché la bandiera non è alta.

ARBITI DI GARA SU HQ

Il tiro sniper per l'acquisizione dell'obiettivo HQ va fatto sull'arbitro di gara che presidia l'obiettivo, esso indossa un gilet ad alta visibilità di colore verde



ARBITI DI GARA SU OBJ

Gli arbitri di gara su OBJ non sono ingaggiabili e non danno nessun beneficio alla vostra missione, essi indosseranno un gilet ad alta visibilità di colore arancione

