



**PRESENTA**

**LOCALITA': ATTIMIS ( UD )  
DATA: 2\3 LUGLIO 2016**

**OPERAZIONE**



# **BOOK DI GARA**

## **INTRODUZIONE:**

Buongiorno a tutti, vi ringraziamo per la fiducia e l'interesse dato a questo evento.

Siamo giunti alla IV edizione della serie ESTOTE PARATI.  
Quest'anno ci siamo voluti spingere oltre....

Dietro quest'evento c'è un enorme lavoro e vi garantiamo di aver fatto il possibile per darvi un'esperienza di gioco unica.  
Ci auguriamo di esserci riusciti.

Abbiamo voluto inserire scenografie e prove che ci rappresentano molto.  
A volte, forse, siamo usciti dagli standard del Softair classico, ma pensiamo e speriamo che chi si iscrive ad una 24 h voglia mettersi in gioco almeno quanto piace a noi.

Buon divertimento a tutti!

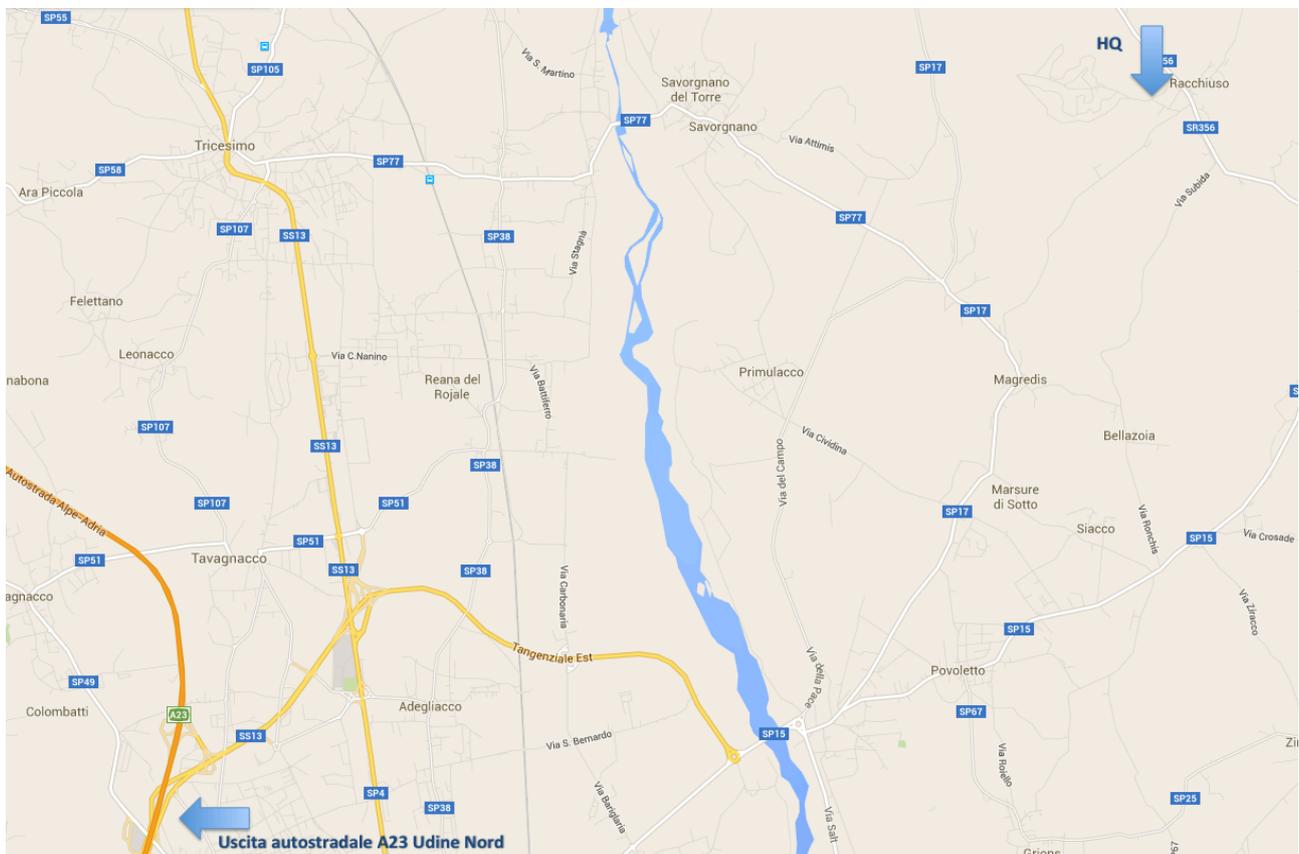
# COORDINAMENTO:

## Arrivo:

Tutte le squadre dovranno trovarsi nel parcheggio dell'HQ all'ora prevista dalla tabella ORARI.

Coordinate HQ \ parcheggio

WGS 84 UTM UPS	33T	0370439 5113805
WGS 84 Griglia utente		2390440 5113830



HQ: Via Campagnola Racchiuso ( Attimis ) UDINE 33040

## **Test Joul:**

Il test Joul verrà effettuato sia in fase di partenza che durante l'evento.

La prova sarà effettuata con i nostri caricatori ed i nostri pallini 0,20g.

Il limite di potenza sarà 0,99 Joul.

Tutti i fucili trovati fuori limite prima della partenza saranno trattenuti dall'organizzazione.

Se durante la verifica effettuata in gioco, verranno trovate ASG fuori norma, la squadra subirà una penalizzazione del 50% del punteggio totale realizzato durante l'evento e squalifica dell'operatore.

## **Briefing:**

Team leader e cartografo dovranno presentarsi all' AREA BRIEFING HQ all'ora stabilita dalla tabella ORARI.

In questa sede potrete formulare le vostre domande e vi verranno consegnate le ultime informazioni necessarie allo svolgimento della gara.

La puntualità in questa fase è fondamentale.

## **Infiltrazione:**

Tutte le squadre verranno infiltrate tramite mezzi di trasporto dell'organizzazione.

Partiranno 4 squadre ogni 30 minuti.

I punti di infiltrazione sono 2 e ogni squadra avrà un primo Obj di lancio.

Punto infiltrazione e Obj di lancio verranno assegnati in fase di Briefing in modo casuale.

## **Contro interdizione:**

Durante tutto l'evento, all'interno dell'area operativa, saranno presenti pattuglie di contro interdizione. Le pattuglie si muoveranno solo su strade e sentieri.

L'ingaggio sarà a vista ed al primo operatore colpito lo scontro dovrà essere portato a termine.

Ogni scontro comporterà un punteggio negativo.

La squadra che riuscirà ad eliminare tutta la contro interdizione, potrà ridurre del 50% la penalità.

**La difesa:**

Tutti i difensori degli obiettivi e la contro interdizione saranno riconoscibili da pantaloni mimetici e maglietta\giacca nera.

Gli arbitri e persone di servizio, indosseranno casacca alta visibilità.

**Cartografia e limiti di gioco:**

La mappa fornita utilizza Map Datum WGS84 con formato posizione utente da configurare con le seguenti correzioni

CORREZIONE USER GRIND UTM	
ORIGINE LONGITUDINE	E 015 00.000'
SCALA	+0.9996000
FALSO EST	+2520005.0
FALSO NORD	+ 23.0

Vi forniamo le coordinate anche in Map Datum WGS84 UTM UPS.

I confini del campo sono contrassegnati da una riga gialla e nera.

Le aree gialle e nere sono zone assolutamente non transitabili.

Tutte le strade asfaltate non sono percorribili tranne nelle aree verdi segnalate sulla mappa.

Nelle aree verdi il transito è consentito solo con ASG in sicurezza.

( tappo rosso, caricatore non inserito, sicura inserita )

Una parte dell'organizzazione controllerà costantemente che le squadre rispettino questi limiti.

Gli operatori che non rispettano queste norme saranno portati in HQ ed il TEAM subirà una penalità sul punteggio finale.

## Canali Radio:

Team	LPD primario	Lpd secondario
Eagle 01	25	26
Eagle 02	27	28
Eagle 03	29	30
Eagle 04	31	32
Eagle 05	33	34
Eagle 06	35	36
Eagle 07	37	38
Eagle 08	39	40
Eagle 09	41	42
Eagle 10	43	44
Eagle 11	45	46
Eagle 12	47	48
Eagle 13	49	50
Eagle 14	51	52
Eagle 15	53	54
Eagle 16	55	56

Ulteriori contatti organizzazione:

Canale radio Hq ed emergenza LPD 01 - LPD 02

Telefono referente: Zorro 3387619377  
Ing 3474846044

## Tabella Orari

Team	Arrivo	Briefing\tesi joul	Infiltrazione	Esfiltrazione
Eagle 01	08:00	09:00	09:30	09:30
Eagle 02	08:00	09:00	09:30	09:30
Eagle 03	08:00	09:00	09:30	09:30
Eagle 04	08:00	09:00	09:30	09:30
Eagle 05	08:30	09:30	10:00	10:00
Eagle 06	08:30	09:30	10:00	10:00
Eagle 07	08:30	09:30	10:00	10:00
Eagle 08	08:30	09:30	10:00	10:00
Eagle 09	09:00	10:00	10:30	10:30
Eagle 10	09:00	10:00	10:30	10:30
Eagle 11	09:00	10:00	10:30	10:30
Eagle 12	09:00	10:00	10:30	10:30
Eagle 13	09:30	10:30	11:00	11:00
Eagle 14	09:30	10:30	11:00	11:00
Eagle 15	09:30	10:30	11:00	11:00
Eagle 16	09:30	10:30	11:00	11:00

Ogni club partecipante potrà scegliere il numero EAGLE tramite mail a [undicesimogracojoul@gmail.com](mailto:undicesimogracojoul@gmail.com) dopo aver effettuato il pagamento completo dell'iscrizione.

### **Esfiltrazione:**

L'esfiltrazione dovrà avvenire in HQ.

Il capo squadra dovrà consegnare tutti i documenti di gara e le foto.

L'esfiltrazione è libera e può essere fatta a qualsiasi ora.

## **Equipaggiamento vietato**

Caricatori maggiorati artigianalmente;  
Petardi o fumogeni, esclusi quelli eventualmente forniti dall'organizzazione;  
Armi da taglio, escluso il multiuso/tecnico;  
Pallini non Bio.

## **Equipaggiamento obbligatorio**

Luce ROSSA lampeggiante per colpiti in fase notturna, gilet/straccio ALTA VISIBILITA' per colpiti in fase diurna;  
Dispositivi di protezione individuale (occhiali protettivi) , i quali dovranno essere tenuti indossati anche ad eliminazione avvenuta (propria o di tutti i difensori sull'obbiettivo);  
N°2 cellulari per squadra possibilmente con diverso operatore mobile;  
N°1 kit Pronto Soccorso;  
Attrezzatura per rilevazioni cartografiche (GPS, bussola, coordinatometro, penna o pennarello);  
Torcia per eventuali circostanze che possano richiederne l'utilizzo.

## **Emergenze mediche**

Contattare immediatamente l'HQ ai numeri telefonici o canali radio forniti.  
Sul campo sarà presente 24 ore su 24 un'autoambulanza per qualsiasi emergenza.

## **Operatori**

Durante tutto lo svolgimento della gara la squadra potrà dividersi solo in 2 Team composti da minimo 3 operatori.

In Deroga dal regolamento F.I.G.T. 2016 la gara accetta Squadre da massimo 8 operatori.

# **LA GARA**

Benvenuti nel campo d'addestramento Undicesimo Graco.

Lo scopo della vostra avventura sarà di mettervi alla prova con voi stessi e con la vostra squadra.

All'interno del area operativa avrete 10 differenti sfide da compiere, per capire dove si trova il vostro limite e quello del vostro Team.

Il tutto ambientato in un campo gara che non vi darà respiro.

Durante la vostra prova dovrete conquistare obiettivi, recuperare informazioni, interpretare situazioni per raggiungere il vostro scopo.

Inoltre la vostra capacità d'adattamento nel risolvere le situazioni sarà fondamentale.

## **IMPORTANTE**

Non scordate di Ricercare informazioni durante il percorso, potrebbero tornarvi utili.

**RAGAZZI RICORDATE SEMPRE  
GO HARD OR GO HOME**

## 1- Obj KILLING HOUSE



Richiesta luce verde canale radio LPD 3 ( canale secondario LPD 4 )

Tipologia E

Tempo finestra obj: 5+15 min.

Coordinate punto A:

OBJ START KILL HOUSE	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0370234 5113839
WGS 84 CORREZIONE	2390235 5113860

Intro:

Vogliamo testare la vostra coordinazione in ambiente urbano. Precisione e velocità sono i fattori chiave per una buona riuscita dell'operazione. Lo studio delle planimetrie aiuterà l'azione.

Svolgimento:

- Incontratevi con l'arbitro al punto A.
- Avrete 5 min. per fare briefing obj. Vi spiegheranno nel dettaglio l'operazione.
- Avrete 15 min. per entrare nell'edificio, colpire i bersagli e rilevare i codici. Analizzate e pianificate l'azione in base alle informazioni che vi allegiamo. Il tempo e la precisione dei colpi determinerà il punteggio.
- Quando tutta la squadra sarà all'esterno dell'edificio, solo il CAPOSQUADRA potrà dare lo stop al tempo.

- Fornirete i codici raccolti all'arbitro che vi assegnerà il punteggio.

Note:

L'obj non presenta giocatori attivi di difesa;

All'interno dell'edificio si potrà sparare sia a colpo singolo che a raffica.

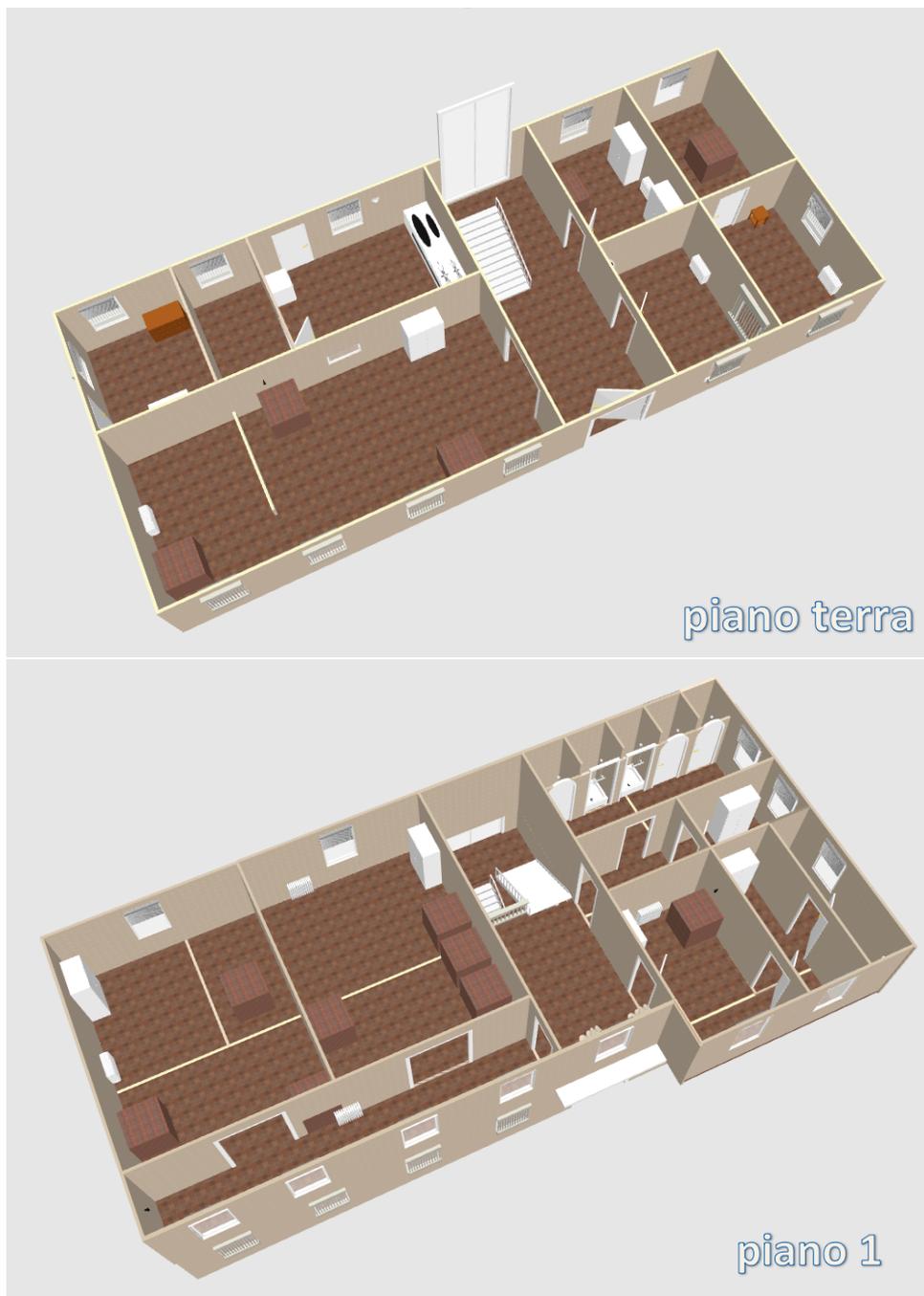
Nell'edificio saranno presenti elementi di disturbo.

Vari arbitri controlleranno che le zone limitate non vengano oltrepassate, pena eliminazione dell'operatore.

Deroga regolamento F.I.G.T. 2016

In questo obiettivo i punteggi seguiranno una tabella studiata appositamente.

### Planimetria edificio



## 2- Obj THE HURT LOCKER



Richiesta luce verde canale radio LPD 5 ( canale secondario LPD 6)

Tipologia A+E

Tempo finestra obj: 20 min.

Coordinate obj:

OBJ HURT LOKER	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0369903 5113917
WGS 84 CORREZIONE	2389918 5113934

Intro:

Durante un'operazione di bonifica, siamo stati attaccati da un gruppo di ribelli.

Il deposito n. 42 era un sito di stoccaggio esplosivi e metterlo in sicurezza era fondamentale.

Il gruppo armato ha minacciato di far esplodere l'edificio.

Riconquistate la posizione e finite il lavoro!

Svolgimento:

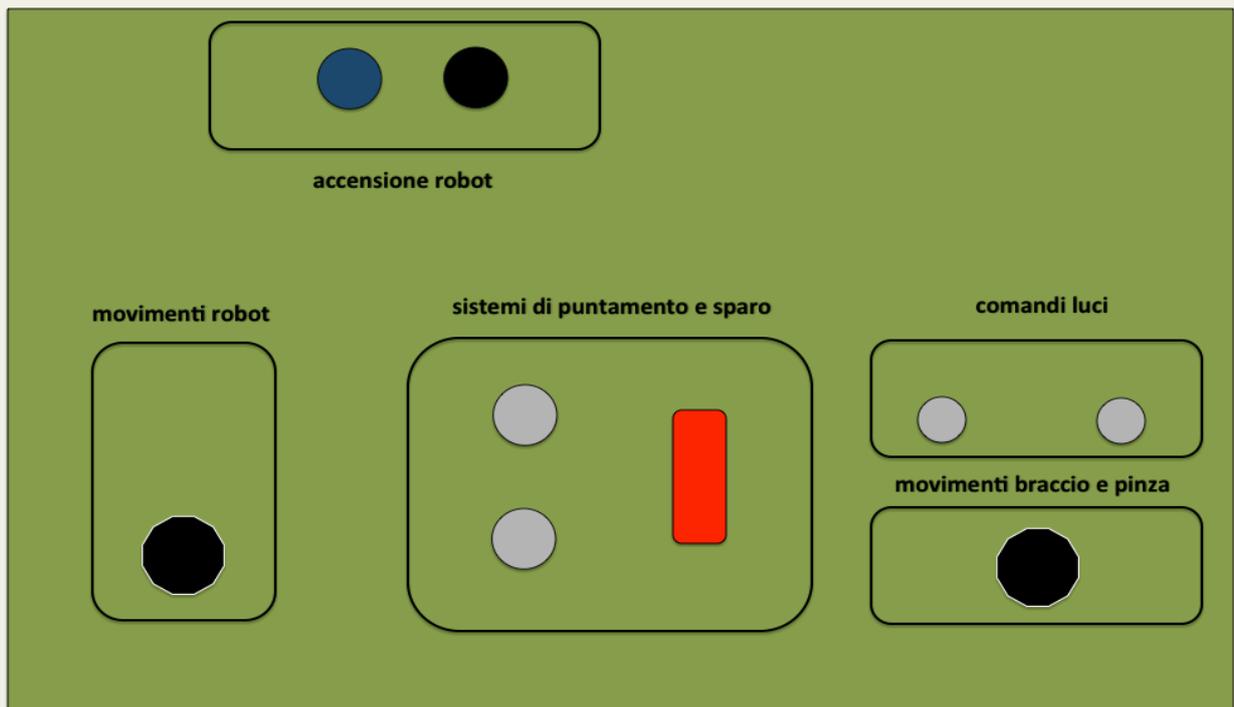
- Eliminate la difesa presente in zona.

- Entrate nell'edificio n.42 e tramite il robot scollegate il detonatore dell'ordigno.

Alleghiamo alcune foto dei comandi.

Note:

Vari arbitri controlleranno che le zone limitate non vengano oltrepassate, pena eliminazione dell'operatore.



### 3- Obj TELECOMUNICAZIONI



Richiesta luce verde canale radio LPD 7 ( canale secondario LPD 8 )

Tipologia A+E

Tempo finestra obj: 20 min.

Coordinate obj:

OBJ RADAR	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0369156 5114103
WGS 84 CORRAZIONE	2389164 5114115

Intro:

Dovete manomettere tutte le fonti di comunicazione. Disabilitare la postazione RADAR.

Svolgimento:

- Eliminate la difesa.

- Trovate la sala controllo, entrate e disabilitate il RADAR.

- La sala potrebbe avere una porta di sicurezza chiusa con dispositivo a codice.

Non siamo riusciti a trovarlo. Ricordatevi che entrare e spegnere il Radar è fondamentale.

Note:

All'interno dell'edificio si potrà sparare sia a colpo singolo che a raffica.

Vari arbitri controlleranno che le zone limitate non vengano oltrepassate, pena eliminazione dell'operatore.

E' vietato salire sui tetti dell'edificio e sfondare le porte.

#### 4- Obj SCOMODE VERITA'



Richiesta luce verde canale radio LPD 9 ( canale secondario LPD 10 )

Tipologia A+E

Tempo finestra obj: 20 min.

Coordinate obj:

OBJ CHIMICO	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0370429 5112605
WGS 84 CORREZIONE	2390433 5112630

Intro:

Alcuni nostri informatori ci parlano di un'intensa attività di scavi nell'area.

Il traffico di camion cisterna ci induce a pensare ad uno smaltimento illecito di materiale tossico. Bloccate l'attività e portateci le prove.

Svolgimento:

- Eliminate la difesa.
- Un vostro operatore dovrà indossare le protezioni adatte e prelevare un campione di liquido.
- Il campione dovrà essere analizzato in laboratorio.
- Dovrete capire di che sostanza si tratta e riferire all'arbitro il risultato.

Note:

Vari arbitri controlleranno che le zone limitate non vengano oltrepassate, pena eliminazione dell'operatore.

La difesa potrà indossare indumenti diversi per questioni scenografiche.

## 5- Obj RESCUE



Richiesta luce verde canale radio LPD 11 ( canale secondario LPD 12 )

Tipologia E

Tempo finestra obj: 20 min.

Coordinate punto A:

OBJ CAMPO ADDESTRAMENTO	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0370651 5113148
WGS 84 CORREZIONE	2390652 5113163

Intro:

Dimostrate a tutti che il vostro TEAM non abbandona mai nessuno! Trasportate i feriti in zona sicura e fate vedere di che pasta siete fatti!

Svolgimento:

- Trovatevi con l'arbitro al punto A.
- Trasportate i feriti lungo il percorso indicato.

Note:

Gli arbitri vi spiegheranno tutte le regole dell'obj.

Controlleranno inoltre che le zone limitate non vengano oltrepassate, pena eliminazione dell'operatore.

Il tipo di trasporto sarà completamente a vostra discrezione.

Deroga regolamento F.I.G.T. 2016

In questo obiettivo i punteggi seguiranno una tabella studiata appositamente

## 6- Obj CHECKPOINT



Richiesta luce verde canale radio LPD 13 ( canale secondario LPD 14 )

Tipologia A+E

Tempo finestra obj: 20 min.

Coordinate obj:

OBJ POSTO DI BLOCCO	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0371626 5114770
WGS 84 CORREZIONE	2391622 5114977

Intro:

E' stato costituito un checkpoint nei pressi di un incrocio sensibile. Eliminatelo e minate eventuali mezzi militari con l'esplosivo che troverete in loco.

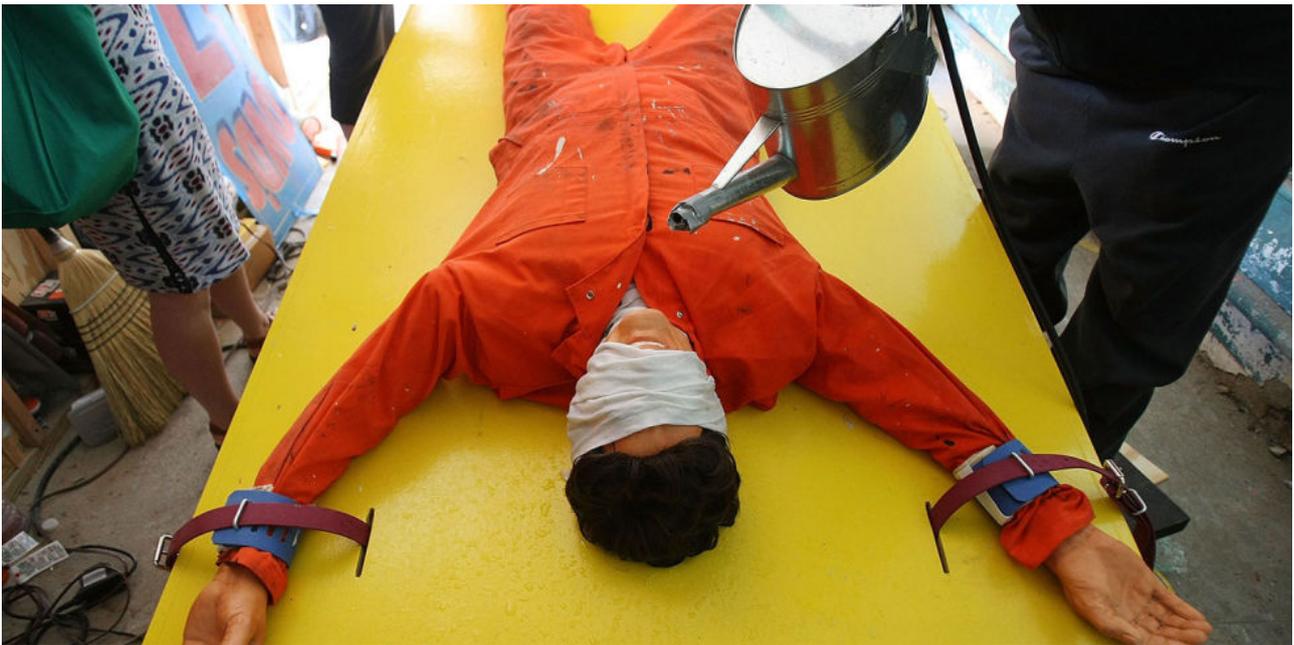
Svolgimento:

- Eliminate la difesa.
- Cercate l'esplosivo e fate saltare il mezzo.

Foto esplosivo allegata



## 7- Obj PRIGIONIERO



Richiesta luce verde canale radio LPD 15 ( canale secondario LPD 16 )

Tipologia A+E

Tempo finestra obj: 20 min.

Coordinate obj:

OBJ PRIGIONIERO	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0371685 5113925
WGS 84 CORREZIONE	2391682 5113938

Intro:

Un nostro informatore è stato catturato e imprigionato in un luogo sicuro. Trovatelo e recuperate la compact flash.

L'ultimo messaggio ricevuto diceva: .... MI HANNO SCOPERTO, HO POCHI SECONDI PER NASCONDERE LE INFORMAZIONI.....

Dovete trovare la memory a tutti i costi, di lui fatene quello che volete!

Svolgimento:

- Eliminate la difesa.
- Trovate l'informatore e recuperate la nostra chiavetta.

Note:

L'arbitro vi seguirà e vi darà eventuali limitazioni per la parte del recupero info.

## 8- Obj GENERATORE



Richiesta luce verde canale radio LPD 17 ( canale secondario LPD 18 )

Tipologia A+E

Tempo finestra obj: 20 min.

Coordinate obj:

OBJ GENERATORE	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0372519 5115094
WGS 84 CORREZIONE	2392523 5115120

Intro:

Abbiamo rilevato movimenti sospetti in queste coordinate. Pensiamo si tratti del trasporto di un generatore di nuova tecnologia. Dovete capire come accenderlo e portarci prove fotografiche.

Svolgimento:

- Eliminate la difesa.
- Accendere il generatore in base alle informazioni che abbiamo raccolto.
- Fotografare il generatore in funzione.

Note:

Trattandosi di un mezzo in movimento le coordinate definitive ve le forniremo successivamente.

Vi forniremo inoltre istruzioni per il funzionamento del generatore.

## 9- Obj PISTA DI DECOLLO



Richiesta luce verde canale radio LPD 19 ( canale secondario LPD 20 )

Tipologia A+E

Tempo finestra obj: 20 min.

Coordinate obj:

OBJ PISTA	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0371337 5115854
WGS 84 CORREZIONE	2391349 5115876

Intro:

In queste coordinate è situata la pista di decollo per un drone. Il suo utilizzo è molto frequente, quindi non abbiamo idea se lo troverete. Ricordatevi però che potrete comunque distruggere almeno le sue scorte di carburante.

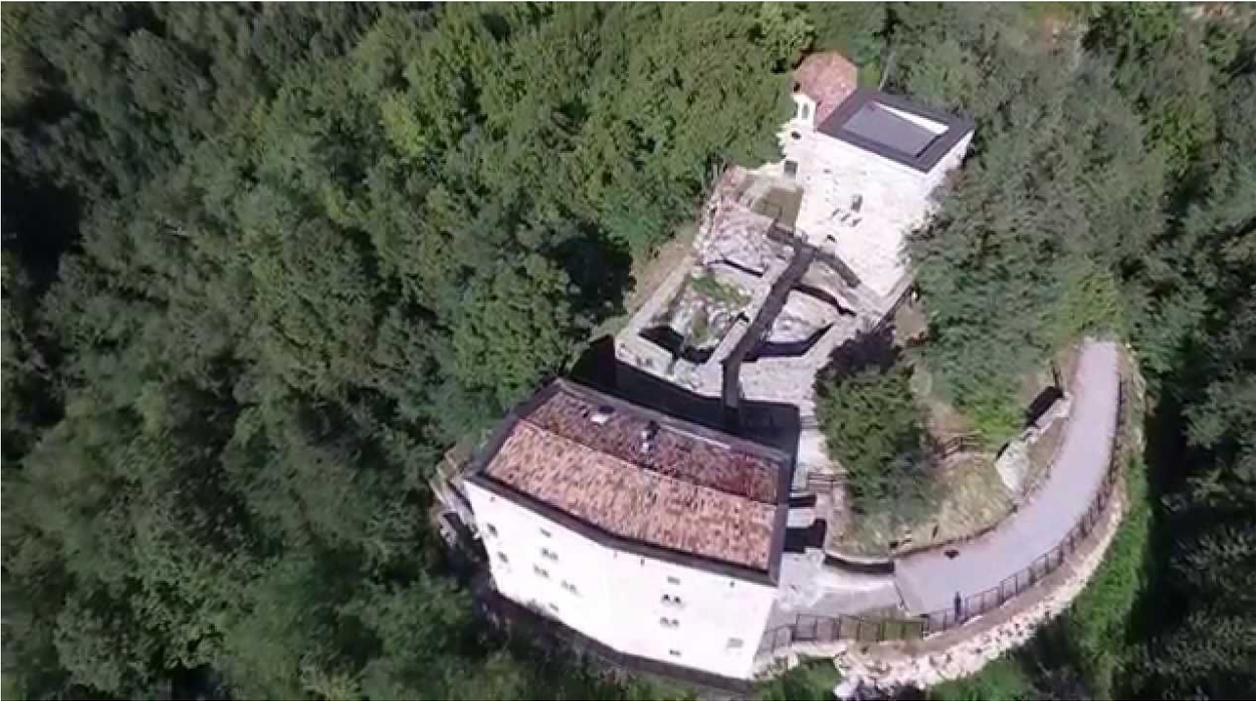
Svolgimento:

- Eliminate la difesa.
- Trovare e usare un' arma adatta alla distruzione del mezzo e\o del carburante.

Note:

Durante l'utilizzo dell'arma tutta la squadra dovrà seguire le istruzioni dell'arbitro per motivi di sicurezza.

## 10- Obj CASTELLO



Richiesta luce verde canale radio LPD 21 ( canale secondario LPD 22 )

Tipologia E+A con ingresso obbligato

Tempo finestra obj: 20 min.

Coordinate obj:

OBJ CASTELLO	COORDINATE
WGS 84 UTM UPS	33T 0370580 5115174
WGS 84 CORREZIONE	2390586 5115193

Intro:

Questo è il castello di Partistagno. Da tantissimi anni rifugio per frati francescani con voto di silenzio. Vivono in questa struttura assicurati da un team di guardie che li difende.

I frati passano intere giornate tra lettura e meditazione. Adorano passeggiare nel cortile tra piante profumate e una vista incantevole.

Custodiscono all'interno della torre Mastio un reperto di grande valore che noi vogliamo assolutamente.

Questo si trova all'interno di una cassa di legno del XIII Secolo che vanta un ingegnoso sistema di apertura. L'unico modo per aprirla, infatti, è utilizzare un antico cimelio in legno che i frati portano sempre con loro.

Trovate un modo per convincere le guardie a farvi entrare nella proprietà.

Sicuramente il loro capo vi scorterà attentamente.

Cercate di farvi seguire in una zona cieca ed eliminatelo con un arma bianca in stelh.

Usate la sua radio per spostare le guardie all'entrata e fatele eliminare dai vostri operatori.

Trovate il frate che custodisce la chiave, prendetela e usatela per aprire la cassa.

Recuperate il reperto e portatecelo!

**Note:**

Se i frati sentono raffiche sicuramente scapperanno e sarà molto difficile riprenderli ( una volta raggiunta l'area di servizio con fettuccia sono considerati fuori gioco ).

L'eliminazione con arma bianca del capo guardie dovrà avvenire tramite coltelli di legno o gomma assolutamente non pericolosi.

L'arma bianca non verrà fornita.

Deroga regolamento F.I.G.T. 2016

In questo obiettivo i punteggi seguiranno una tabella studiata appositamente.

**Storia castello:**

Pare che alla stirpe bavarese dei Mosburg fossero stati assegnati, in tempo imprecisato, feudo e castello nella località di Partistagno.

Nel 1106 il maniero apparteneva, assieme a quello di Attimis, a Bertoldo vescovo di Salzburg. Passò poi più tardi al patriarca Ulrico II di Treven, che nel 1172 lo concesse a Everardo di Cuccagna: in tale epoca prese il nome di Partistagno.

La rocca, alla quale si accede dalla località di Partistagno ripercorrendo il sentiero secentesco, si presenta piuttosto articolata e comprende l'antica torre-mastio, il palazzo medievale con una bella serie di bifore trecentesche e la chiesetta di Sant'Osvaldo con il magnifico affresco del XIII secolo rappresentante Cristo Pantocrate con i dodici apostoli, un'importante testimonianza d'arte del Friuli.



## Obiettivi Recon o Wpoint

La gara presenta inoltre vari punti di interesse.

- **Waypoint** sparsi sui sentieri che vi aiuteranno nella navigazione;
- **Hard-Waypoint** che vi faranno apprezzare ulteriormente il campo di gara;
- **Water-Waypoint** che vi faranno apprezzare ulteriormente l'organizzazione.

Tutti i punti dovranno essere fotografati, nella foto dovranno comparire almeno 3 elementi del TEAM.

Le foto verranno analizzate a fine gara in HQ.

Le coordinate verranno fornite alla partenza.