



File code: YWP01000036897/Y332

☞ - DETTAGLI MISSIONE - ☞

- Data: 2 e 3 Febbraio 2019
- Tipologia: Competizione a Pattuglie
- Aree di gioco: Combat e Urban
- Difficoltà: Media
- Operatori: da 5 a 8

Setup Obbligatorio - Dotazioni:

- Solo Abbigliamento mimetico nelle attività operative
- Solo caricatori Low/med Capa (*no maggiorati*)
- 1 Carica di C4 (*inequivocabilmente riconoscibile*)
- Lampada UV
- borsa con banconote
- Kit per rilievi forensi (*metro e altro materiale utile per i rilievi ed a descrivere la scena*)
- Scheda per rilievi forense
- 1 IED con detonatore a distanza (*basta anche l'attivazione di un segnale acustico*)
- 1 Dispositivo con connessione ad internet

BALCANI - FEBBRAIO 2019

A seguito dell'assalto al museo del Bardo di alcuni anni fa, alcuni fiancheggiatori del commando composto da estremisti, ha trafugato il forziere del tesoro di "Al Azizzi Al Ahmec". Vi è la convinzione che dietro questo atto vi sia **Pyotr**, figlio della nota **lady BABUSHKA**.

La periferia della città di *Durres*, con l'aiuto di alcuni abitanti del luogo, ospita i seguaci di Lady Babushka che ormai ne esercitano un controllo capillare. I vecchi insediamenti sovietici sono stati ripristinati dalle milizie ed utilizzati per vari scopi come aree di addestramento, osservazione delle coste, custodia di artiglieria pesante e deposito aureo. E' in questi luoghi che crediamo sia custodito il forziere del bardo, ammesso che i proventi non siano stati reinvestiti.

☞ - REGOLE D'INGAGGIO - ☞

1. Tutte le repliche utilizzate devono avere una potenza che rispetti la normativa di legge in vigore (< 1 Joule) e la volata di colore rosso.
2. Il trasporto delle ASG, durante le attività di spostamento, devono essere riposte all'interno di apposite borse da trasporto.
3. Ogni giocatore è obbligato ad indossare una protezione idonea a garantire la sicurezza degli occhi. E' suggerito l'uso di protezioni anche per il viso. Chi dovesse non rispettare questa norma è consapevole dei rischi che corre e se ne assume la totale e piena responsabilità a qualsiasi titolo, grado, e nei confronti di chiunque, sia verso persone, cose, animali ecc.
4. Nessun giocatore potrà rivalersi su un altro giocatore per danni subiti da altro concorrente se quest'ultimo ha agito nel rispetto dei regolamenti e adottato comportamenti e attrezzature conformi e legittime, se non in caso di vera aggressione fisica riscontrata da parte dei giudici di gara o in mancanza, da chiunque presente al fatto e all'azione. E' considerata perseguibile penalmente, con denuncia immediata in Sede Giudiziaria, se all'aggressione, all'agredito sorgessero problematiche che possano richiedere assistenza medica, o peggio, ricovero presso un Pronto Soccorso o struttura Medica.
5. E' vietato l'utilizzo di caricatori costruiti in modo artigianale, come pure di qualsiasi attrezzatura adoperata per l'azione, A.S.G. armi comprese che non potranno in alcun modo essere modificate, se non da personale qualificato, per alcun motivo dal come sono state fabbricate e poste in commercio. E' vietato usare granate, bombe incendiarie o oggetti

infiammabili, irritanti, a lampo di luce o assordanti, nessun limite al numero di caricatori che si trovano in commercio, purché non siano maggiorati. Caricatori elettrici e/o maggiorati sono consentite solo alle LMG.

6. Ogni giocatore è tenuto ad usare qualsiasi parte del proprio equipaggiamento con buon senso, evitando dove possibile di colpire deliberatamente punti delicati. Per punto delicato è da intendersi primariamente il VISO dell'avversario.
7. Ogni giocatore è obbligato a dichiararsi colpito quando, anche un solo pallino lo colpisca in una qualsiasi parte del corpo, arma, attrezzatura o gibernaggio indossati, valgono anche i colpi sparati dai propri compagni di squadra ma non i palesi "colpi di rimbalzo".
8. Il giocatore colpito è obbligato ad esporre un drappo rosso e la luce di colore rosso per segnalare il proprio status.
9. Il giocatore colpito rimarrà fermo fino al segnale di fine ingaggio.
10. È vietato scavalcare e/o manomettere qualsiasi tipo di recinzione che troverete a perimetro degli obiettivi. La violazione di tale norma comporta la squalifica del club.
11. L'highlander è punito con una penalità del 90% del punteggio totale di missione.

☞ - OBIETTIVI ✕ ☞

- Durante la competizione troverete tre tipologie di Obiettivi:
 - *Obiettivo Intelligence (acquisizione info)*
 - *Obiettivo Forense (acquisizione info)*
 - *Obiettivo operativo (attività repressive)*
- Nell'A.O. i vari obiettivi avranno all'interno 5 tipologie di cartelli dimensione A4:
 - Cartello bianco con il codice "B2019": indica il punto di attesa per il contatto con l'arbitro
 - Cartello con Stringa trasversale "Azzurro": indica il cancelletto d'infiltrazione
 - Cartello con Stringa trasversale "Rosso": indica obiettivo/area con ingaggio
 - Cartello con Stringa trasversale "Verde": indica obiettivo/area senza ingaggio
 - Cartello con Stringa trasversale il codice "BWK": indica il punto d'esfiltrazione di persone e/o cose sensibili, recuperate sull'obj.
- Il mancato rispetto dei cartelli Obiettivo comporta una squalifica del team.
- Sugli obiettivi troverete due tipologie di arbitri: giocanti o passivi.
- Il mancato rispetto dell'arbitro comporta la squalifica immediata del club.

Ci sono obiettivi che richiedono un abbigliamento consono alla situazione che state andando ad affrontare. Non fatevi cogliere impreparati, l'occhio vuole la sua parte e le coperture possono saltare.

☞ - CONTESTO - ☞

Siete una pattuglia interforze di polizia, costituite dal comando centrale che dirigerà le operazioni da una località segreta.

State svolgendo un'operazione di Polizia

Lady **Babushka e Pyotr** supponiamo siano nell'area, ed essendo a corto di mercenari molto addestrati, stanno delegando anche comuni criminali a svolgere azioni criminali dietro il pagamento di un compenso.

Quest'ultimo dettaglio ci ha permesso di infiltrare un uomo della Polizia, l'agente **Argron Sakovic**, all'interno di una delle organizzazioni criminali che sta collaborando con Babushka e Pyotr.

Lady Babushka ha delegato Pyotr ad intrattenere i contatti diretti con i capi delle organizzazioni criminali.

Le organizzazioni criminali attualmente affiliate a Babushka sono il **clan dei Bis-lets**, il **clan della Stella rossa** ed il **clan dei Max Pot**.

Quest'ultimi sono spietati criminali, esecutori di diverse rapine e non escludiamo che nel comando del bardo abbia fornito personale a Babushka.

Da qualche mese sono ricorrenti in zona le rapine. Il nostro infiltrato, Sakovic, sostiene che dietro queste rapine ci siano i Max Pot e che questi stiano approvvigionando Babushka di denaro utile ad assoldare nuovi mercenari a custodia del tesoro del bardo.

I Max Pot sono i più spietati criminali dell'area, temuti ed allo stesso tempo stimati anche dagli altri clan.

Il clan della Stella Rossa, invece, si occupa della vendita e lo smaltimento illecito di scorie tossiche e nucleari. Il loro capo, **Mirko ARTEM** è considerato da Pyotr e dagli altri clan la mente economica dell'organizzazione, vista nell'ottica più ampia.

I Blis-lets sono i broker per armi e droga di tutti gli altri gruppi criminali e per la stessa Babushka. Dalle info ricevute da Sakovic siamo a conoscenza che Babushka stia iniziando ad immagazzinare diversi mortai. Non sappiamo se questi mortai saranno posti a difesa del caveau dove nasconde il forziere.

Sakovic ci ha informati che solitamente "Agnese's House" è il luogo d'incontro, oltre che dei soliti avventori, anche dei membri dei vari gruppi criminali della Zona.

La *Agnese's House* è gestita da **Popov**, uomo dei **Max-Pot** che già da bambino era affetto da forme particolari di *schizofrenia impulsiva*.

La *Agnese's House* è stata individuata da **Tore Petrov**, che dopo averla acquistata con i capitali di Babushka, ha deciso di reinvestire in attività di copertura come cocktail bar e fitta camere.

In realtà è un luogo di scambio di valute di ogni genere per affari illeciti.

Sakovic ci ha riferito che nella *Agnese's House* ci sono dei giorni in cui, quasi ogni coppia di avventori, entra nella blindatissima struttura con una borsa, una valigia o un borsello e che puntualmente escono regolarmente sempre tutti tranne uno.

Questo ci fa pensare che la bionda BABUSHKA in quegli scambi trattenga qualcosa per se.

Nella *Agnese's House* vi è un bunker sotterraneo dove si dice vi sia una camera di sicurezza, possibile nascondiglio utilizzato da Babushka per il forziere o come suo stesso covo.

Non abbiamo grandi prove però sulla reale situazione di quella camera di sicurezza.

Dagli scarichi di areazione escono solitamente vapori urticanti e per come riferisce l'agente Sakovic, la struttura è dotata solo di 2 maschere anti-gas ad alto livello di protezione e 8 maschere per la semplice ventilazione filtrata. Si teme che con quei livelli di contaminazione dell'aria non si possa stare in quella camera di sicurezza oltre i 15' (*minuti*).

Sakovic ha pianificato un ingresso sicuro; ci informerà al momento opportuno sul quando entrare.

Dobbiamo procurarci una borsa con banconote in modo da occultarci dentro le pistole. Le borse con

banconote e gioielli solitamente non vengono controllate con il metal detector all'ingresso. Gli avventori vengono approfonditamente controllati, farsi trovare qualcosa di sospetto potrebbe far saltare mesi di operazioni sotto copertura.



Da poco abbiamo assegnato un operatore dei Servizi, codice Agente EW3590TP. L'agente ci comunica attraverso il web le informazioni inviate da Sakovic e da lui stesso verificate. L'ultimo dispaccio arrivato ci ha informato che Babushka ha disseminato una serie di stratagemmi per non dare a nessuno il codice della chiave che apre il forziere. Su alcuni punti sensibili sono presenti elementi ad una cifra che, composti, porteranno ad ottenere il codice completo.

Dobbiamo recuperare il tesoro **Al Azizzi Al Ahmec** anche se questo ci porterà ad operare in contesti dove si lavorerà sul confine delle regolari procedure.

☞ - NOTE ✕ ☞

- *Recapiti:* D.E. 347 8819166
- *Antonello:* 389 8918045

- Prestare attenzione ad autovelox e semafori con sistemi T-red
- Sugli OBJ “Gomorra” , “Terra dei fuochi”, “Avamposto” e “Parti People” prestate attenzione sulla strada. Non correte, strade dissestate.
- In alcune A.O. Sono presenti animali da allevamento. Prestate attenzione e non siate molesti nei loro confronti.
- Negli spostamenti riponete ASG ed equipaggiamento nel bagagliaio. Non sono previste attività fuori dalle aree sensibili.