



REGIONE LIGURIA
CAMPIONATO REGIONALE COMBAT CORTO RAGGIO 2026

REGOLAMENTO REGIONALE Versione 1.0 - 2026
ESTRATTO DA QUELLO NAZIONALE (Rev. 01 – 2025)

INDICE

1. PREMESSA;
2. REGOLE DI SICUREZZA, COMPORTAMENTALI ED AMBIENTALI;
3. DEFINIZIONI E STRUTTURA DI GIOCO;
4. AREA OPERATIVA;
5. STRUMENTI DI COMUNICAZIONE;
6. CARTOGRAFIA e NAVIGAZIONE;
7. TEMPI , DURATA E CAMPO DI GIOCO;
8. SQUADRA INCURSORI E SQUADRA DIFENSORI;
9. PUNTEGGIO;
10. OPERAZIONE SPECIALI
11. COLLEGIO ARBITRALE;
12. RINVIO ESPRESSO.
13. REGOLE ORGANIZZATIVE PER CHI OSPITA LA GARA;
14. COSTRUZIONI SETTORI
15. QUOTE DI PARTECIPAZIONE E COSTI
16. REGOLE PER ASSOCIAZIONI CON PIU' SQUADRE;
17. PUNTEGGI CLASSIFICA GENERALE
18. ESEMPIO STRUTTURA BOOK PUBBLICO E BOOK INTERNO

1. PREMESSA

Il Soft Air è una disciplina sportiva basata su tattiche e simulazioni militari mediante l'utilizzo di ASG (Air Soft Gun), mimetismi, cartografia ed altri materiali ad uso militare impiegati al fine di ottenere il massimo realismo.

Alla base di tale disciplina, come in qualsiasi altro sport, ci sono l'ONESTA' ed il RISPETTO tra gli atleti (c.d. sof gunner).

Per tale motivo, anche IN CASO DI DUBBIO o contrasti, vi è l'obbligo per ogni soft gunner di dichiararsi e recarsi presso l'area destinata.

2. REGOLE DI SICUREZZA, COMPORTAMENTALI ED AMBIENTALI

2.1 ASG: tutte le ASG devono OBBLIGATORIAMENTE avere potenza a un metro dalla volata minore di 1J; ove tale potenza dovesse essere superata la replica non potrà essere utilizzata. Essa dovrà essere trasportata sul luogo dell'evento esclusivamente in modo da non arrecare allarme a terzi, priva di caricatori, preferibilmente in un contenitore.

La potenza di TUTTE LE ASG viene misurata nella fase iniziale di ogni evento organizzato mediante strumentazione apposita, con sistema hop up aperto (come se non esistesse) ed ogni ASG conforme viene contrassegnata con apposito segnalatore. E' facoltà degli organizzatori, testare le repliche anche durante il gioco, in qualsiasi momento lo ritengano opportuno a patto di non interrompere le azioni di gioco. **SONO AMMESSI GLI HPA.**

2.2 GRANATE E STRUMENTI SIMILARI: In tutti gli eventi organizzati è consentito l'utilizzo di alcune tipologia di GRANATA quali fumogeni e flashbang; è altresì vietato l'uso di granate che lancino pallini o altri oggetti quali farina o altro. È VIETATO usare qualsiasi tipo di fiamma libera.

2.3 BB (pallini): Sono CONSENTITI esclusivamente pallini (Ball Bearings) BIODEGRADABILI preferibilmente di colore biocompatibile (*preferibilmente a basso impatto visivo*);

2.4 È VIETATO gettare a terra qualsiasi tipo di rifiuto. Ogni softgunner dovrà conservare i propri rifiuti per tutta la durata delle attività e disfarsene negli appositi contenitori.

Inoltre È VIETATO arrecare qualsiasi danno alla vegetazione ed agli animali; E' obbligo delle squadre organizzatrici fornire sui singoli settori, appositi sacchetti per i rifiuti.

2.5 È VIETATA qualsiasi forma di litigio, blasfemia, razzismo, intolleranza, sia in fase di gioco che di pausa, a pena di provvedimento disciplinare.

Ogni CONTATTO FISICO VIOLENTO è punito con l'espulsione immediata dall'evento organizzato;

2.6 ABBIGLIAMENTO: il mimetismo è a discrezione della singola ASD partecipante, ove non richiesto specificatamente dall'organizzatore; E' facoltà di chi organizza la gara, richiedere particolari abbigliamenti per ragioni di gioco o logistica.

2.7 PROTEZIONI: ogni soft gunner deve OBBLIGATORIAMENTE INDOSSARE gli OCCHIALI DI PROTEZIONE (certificati EN 166:2001) per tutta la durata dell'evento organizzato.

Per i minori è, inoltre, obbligatorio , INDOSSARE LA PROTEZIONE FACCIALE che, insieme alle ginocchiere è consigliata in generale;

2.8 Ogni softgunner è tenuto a prestare sempre la massima attenzione alla propria incolumità e a quella degli altri, evitando comportamenti o atteggiamenti non idonei;

2.9 Ogni softgunner deve essere provvisto di tesseramento in corso di validità, nonché di copertura assicurativa e certificato medico (agonistico o non agonistico) valido;

2.10 l'uso di VISORI NOTTURNI e a discrezione degli organizzatori. Quello dei VISORI TERMICI è vietato salvo deroghe rilasciate su richiesta del team organizzatore.

2.11 HighLander : come da punto 1 è assolutamente vietato questo comportamento, atto a non dichiararsi volontariamente, malgrado ci si renda conto di essere stati colpiti da un pallino, nella persona o in qualsiasi parte di oggetti indossati o maneggiati. Questo comportamento NON E' TOLLERATO ed è sanzionato articolo 9.2

2.12 Il contatto fisico è vietato: Pertanto, ove il book lo preveda, si dovrà agire ad una percussione dei difensori o della comparsa chiedendo allo stesso se ha qualcosa per voi. Altresi per una eventuale scorta, lo scortato dovrà seguirvi, anche circondato, ma semplicemente impartendo dei comandi verbali.

2.13 E' derogabile la regola assoluta del contatto fisico, ove richiesto e palesemente tale necessità sia non aggirabile mediante trucchi (ad esempio la scorta di persone non consenzienti perche prigionieri o persone che devono essere slegate)

2.14 Nel caso sia necessario ai fini della storia, l'uso virtuale di esplosivi, il giocatore incursore che avrà depositato o tirato la bomba \ esplosivo, dovrà dichiarare all'arbitro che la stessa "è esplosa". Si tenga presente che, se per distrazione, a tale frase, risultassero presenti in zona aidacenta l'ordigno, incursori, difensori o comparse, tutto cio che "realisticamente" l'arbitro ritenga distrutto o eliminato, verrà ritenuto tale.

3.DEFINIZIONI E STRUTTURA DI GIOCO: *(vedi anche punto 14)*

3.1 Modalità COMBAT a corto raggio PCR:

3.2 Una serie di settori (zone di gioco minimo 300 mq), ove siano presenti "porte" di ingresso e uscita, e un centro settore¹.

3.3 I vari settori sono collegati fra loro da un percorso denominato trasferimento.

3.4 La "porta" di ingresso (IN) è indicata da una segnalazione Verde

3.5 La "porta" di uscita (OUT) è indicata da una segnalazione Rossa

3.6 La "zona centrale"¹ del settore è indicata da una bandiera.

3.7 Le squadre dovranno presentarsi alla porta di ingresso e attendere l'arrivo dell'arbitro, all'orario previsto dalla tabella oraria consegnata dalla direzione gara

3.8 Le squadre dovranno completare le operazioni previste dal "book" entro il tempo prestabilito.

3.9 Il tempo sarà fermato dall'arbitro quando l'ultimo giocatore presente e "attivo" sarà uscito dalla "porta" rossa di out.

3.10 L'inizio del settore è segnalato da 1 fischio singolo lungo, la fine da 3 fischi. Una eventuale interruzione decretata dall'arbitro, da 1 fischio corto.

4. AREA OPERATIVA *(vedi anche punto 14)*

4.1 L'area operativa della manifestazione organizzata deve necessariamente essere delimitata visivamente e se necessario per motivi di sicurezza o di praticità, mediante l'utilizzo del nastro bindellato bianco/rosso .

4.2 Le eventuali aree interne ad un settore di gioco, per azioni speciali, quali zone di esfiltrazione, safe zone o altro a scelta di chi organizza, verranno indicate e delimitate con nastro giallo \ nero.

4.3 (1) Si definisce "centro settore" l'area dove si svolgerà l'azione principale del settore, e non strettamente o necessariamente coinciderà con il centro settore inteso come zona geografica centrale dell'ipotetico cerchio del settore stesso.

5. STRUMENTI DI COMUNICAZIONE

Ogni squadra attaccante (c.d. INCURSORI) ed ogni squadra difensiva (c.d. DIFESA) devono OBBLIGATORIAMENTE avere almeno un apparato radio LPD/PMR446, in regola con le autorizzazioni.

6. CARTOGRAFIA E NAVIGAZIONE

La cartografia nel corto raggio non è prevista. Può essere oggetto di missione di un singolo settore, l'uso di bussola e carta topografica fornita dall'organizzazione o richiesta nello storybook, ma finalizzata ad una simulazione in loco o al ritrovamento di un dato punto sempre interno al settore, "o ancora una prova speciale esterna al settore, ma lungo il trasferimento."²

Verrà inviato mediante book, solo il punto di ritrovo, e eventuali punti utili pre e post gara, quali parcheggi o direzione gara.

7. TEMPI, DURATA E CAMPO DI GIOCO

7.1 La durata della giocata sarà compresa tra le 2 e le 4 ore di impegno temporale a squadra. Si richiede un arrivo in zona entro 45' prima dell'inizio del proprio turno.

7.2 I singoli settori dovranno avere una durata compresa fra 15 minuti minimo, fino a 30 minuti massimo. Si consiglia di avere tutti settori di pari durata per prevenire eventuali code di ingresso a determinati settori.

7.3 I trasferimenti fra un settore e il successivo, o da e per la direzione gara, sono di norma calcolati sulla base della distanza da percorrere e tendenzialmente compresi fra 5 e 10 minuti.

7.4 (²) è facoltà degli organizzatori, inserire delle prove speciali o delle pattuglie di contro interdizione, nei trasferimenti. Tali azioni sono da approvare dalla direzione arbitrale regionale AICS, e ben indicati nel book pre gara.

8. SQUADRA INCURSORI E SQUADRA DIFENSORI

8.1 La pattuglia INCURSORI

è composta da minimo 4 e massimo 6 operatori

8.2 La squadra dei difensori

è composta da minimo 2 e massimo 4 operatori.

9. PUNTEGGIO

Il punteggio da assegnare alla squadra INCURSORI per ogni OBJ è il seguente:

+ 500 per obiettivo primario conquistato

+ 200 per ogni obiettivo bonus conquistato

+1000 punti, per ogni Settore interamente conquistato (eliminazione totale della difesa e completamento operazione in tutti i suoi obiettivi entro il tempo previsto);

+400 punti, in caso di eliminazione totale della difesa e mancato completamento totale del settore

+100 punti, per ogni DIFENSORE colpito;

- 30 punti, per ogni INCURSORE colpito;

- 100 punti per ogni comparsa colpita; (salvo diversa indicazione da book)

9.1 Precisazione :

per settore interamente conquistato si intende:

- totale eliminazione della difesa entro il tempo stabilito

- realizzazione positiva di tutti gli obiettivi o le azioni previste dal settore, entro il tempo stabilito;

Per eliminazione completa della difesa con mancata completamento operazioni del settore

- totale eliminazione della difesa entro il tempo stabilito
- realizzazione di almeno 1 obiettivo del settore, anche parziale.

9.2 highlander

In caso di individuazione di un Highlander da parte dell'arbitro, lo stesso sarà tenuto al seguente comportamento.

- **PRIMO RICHIAMO:** alla relativa squadra incursori può essere sottratto il punteggio da 10 a 500 punti in relazione alla modalità operativa;
- **SECONDO RICHIAMO:** sottrazione obbligatoria del punteggio pari a 500 punti in relazione alla modalità operativa;
- **TERZO RICHIAMO:** azzeramento totale del punteggio della squadra e segnalazione del nominativo alla manifestazione successiva.

10. OPERAZIONE SPECIALI

10.1 Contro interdizione

10.1.1 è facoltà della squadra organizzatrice inserire, se il campo e i tempi lo consentono, una o più pattuglie che potranno operare su tutto il campo, ma mai entrando nei settori combat, intercettando le squadre attive per svolgere obiettivi speciali o marce commando nei trasferimenti fra un settore e l'altro, o da e per la direzione gara.

10.1.2 la contro interdizione sarà composta da obbligatoriamente 2 o 3 difensori, che saranno identificabili da 2 fasce colorate su ambo le braccia, di colore giallo fluo.

10.1.3 un giocatore scelto, e identificato da una fascia aggiuntiva rossa, fungerà da team leader, e dovrà essere istruito sulle regole di ingaggio e avrà potere di arbitro.

10.1.4 in caso di ingaggio, la contro interdizione dovrà svolgere il suo attacco per un massimo di 3 minuti, preso dal team leader dal primo sparo. All'eliminazione totale della squadra di intercettazione o della squadra incursori, il team leader consegnerà un gettone al capo squadra, di colore verde se vincenti, di colore rosso se sconfitti.

10.1.5 I gettoni andranno consegnati in direzione gara. Nel caso non avvenga, si subirà una penalizzazione pari al doppio del punteggio di sconfitta ingaggio.

10.1.6 Il team leader registrerà su apposito foglio, l'ingaggio indicando la squadra intercettata, l'orario e il punto gps.

10.1.7 La squadra incursori che vince lo scontro, acquisirà 300 punti positivi.

10.1.8 Nel caso vengano sconfitti, riceveranno un malus di 30 punti per ogni incursore colpito.

10.2 Recon

10.2.1 è facoltà della squadra organizzatrice inserire, se il campo e i tempi lo consentono, delle aree dove svolgere operazioni di ricognizione, definite Recon.

10.2.2 è data massima libertà operativa agli organizzatori sulle modalità, a patto che la recon sia ben spiegata nel book e rapida per evitare ritardi allo svolgimento del torneo.

10.2.3 le informazioni obbligatorie oltre allo svolgimento della recon, saranno le coordinate esatte della zona di svolgimento, e l'area dovrà essere identificata da una bandiera appesa ad un minimo di 1 metro da terra. Il tipo di bandiera andrà segnalata sul book nei colori o nel disegno.

10.2.4 nel caso sia presente la contro interdizione nella gara, sarà facoltà dell'organizzazione decidere se le aree di recon possano essere interessate ad un intervento della stessa.

10.3 Marcia Comando

10.3.1 La marcia comando sarà strutturata con una verifica cronometrica, da parte dell'arbitro della out e da parte dell'arbitro di IN, del settore successivo, o ove possibile con sistemi elettronici di controllo.

10.3.2 Dovrà sempre tener conto del tempo totale della squadra, e non di una sua aliquota, pertanto il tempo sarà preso sull'ultimo giocatore che arriverà al traguardo.

10.3.3 è facoltà decidere di creare dei waypoint intermedi per allungare il percorso.

10.3.4 la partenza e l'arrivo, ove non fossero le out e le in dei settori, andranno segnalate con bandiere verdi e rosse. I waypoint con bandierine azzurre e ben visibili, e andrà indicata con chiarezza la direzione, o nel caso, indicate le coordinate sul book di ogni singolo waypoint.

10.3.5 In questa modalità, è fatto divieto l'intervento della contro interdizione se fosse presente nella gara.

11 COLLEGIO ARBITRALE

11.1 In ogni manifestazione organizzata è presente un collegio arbitrale AICS coadiuvato, a discrezione del club organizzatore, da suoi arbitri;

11.2 Compito di tale collegio è attribuire il punteggio e sanzioni.

11.3 Al termine di ogni evento organizzato, l'intero collegio arbitrale deve obbligatoriamente dirimere eventuali controversie .

12. RINVIO ESPRESSO

Il presente regolamento costituisce parte integrante, NON DEROGABILE, dei vari book delle singole manifestazioni organizzate in regione e fa capo al più ampio regolamento nazionale AICS in vigore.

Norme relative alla costruzione e organizzazione di una gara.

13. REGOLE ORGANIZZATIVE PER CHI OSPITA LA GARA.

13.1 Il book viene preparato dalla squadra che organizza, e viene revisionato e convalidato dal collegio arbitrale regionale AICS.

13.1.1 Il book dovrà essere preparato in 2 formati, quello pubblico destinato alle squadre partecipanti, e quello interno, riservato e inviato agli arbitri per la convalida.

13.1.2 Il book interno, strettamente riservato al referente arbitrale incaricato di revisionarlo, dovrà essere compilato secondo le specifiche indicate al punto 18.

13.2 Il book andrà divulgato alle squadre partecipanti al campionato, non meno di 21 giorni prima della data prevista di gara.

13.3 Il book andrà consegnato al collegio arbitrale non oltre i 14 gg precedenti la divulgazione del book alle squadre (quindi non oltre 5 settimane dall'evento)

13.4 Il book dovrà contenere in modo inderogabile i seguenti capitoli:

13.4.1 tutte le informazioni utili per raggiungere la zona di gara.

13.4.2 tutti gli orari di gara

13.4.3 tutte le info riguardanti lo svolgimento dei settori, e ambientazione della gara

13.4.4 tutti i punteggi riguardanti le prove da svolgere nei settori.

13.4.5 tutti i materiali che vengono richiesti, non standard, per svolgere le missioni.

13.5 è obbligatorio per chi organizza, stabilire una serata online di briefing pre gara, con almeno 48 ore di anticipo rispetto alla data della gara, invitando almeno 1 rappresentante per ogni squadra iscritta. E' facoltà dei club parteciparvi.

13.6 Non viene tenuto alcun briefing pre gara nel giorno del torneo.

13.7 E' possibile inviare dalla pubblicazione del book alla data della gara, delle release che modificano o integrano il book stesso. Il limite massimo per l'invio è di 48 ore precedenti la gara, fatto salvo ragioni non derivanti da scelte ma da motivi legali.

14. COSTRUZIONI SETTORI

14.1 I settori hanno una dimensione minima di 300mq:

14.2 In e OUT possono essere disgiunte o unite (si entra e esce dalla stessa porta).

14.3 All'interno vi saranno da un minimo di 2 ad un massimo di 4 operatori di difesa.

14.4 Per necessità di storia, possono essere presenti dei figuranti (comparse) che possono partecipare o meno all'azione di gioco, interferendo in svariate modalità.

14.5 Di norma i figuranti, se raggiunti da un pallino, e auto dichiaratisi colpiti, producono dei malus, salvo quanto diversamente indicato dal book.

15. QUOTA DI PARTECIPAZIONE E COSTI

15.1 La quota di partecipazione è fissata in 150€ per squadra.

15.2 Ogni club ha facoltà di iscrivere più squadre che parteciperanno alla vittoria finale del campionato.

15.2.1 Il club che voglia iscrivere più squadre dovrà seguire le regole di iscrizione indicate al punto 16.

15.3 Ogni associazione che voglia partecipare al campionato AICS Liguria, dovrà versare una quota di iscrizione di club, pari a € 100,00. Con tale costo sarà affiliata AICS e riceverà n.6 tessere omaggio, dal comitato provinciale Savona\Imperia.

15.4 Nel caso l'associazione decida di partecipare al campionato con più squadre \ team, verserà una quota pari a 50. per le squadre successive.

15.3.1 La squadra vincente del campionato AICS, si qualificherà alle finali nazionali.

15.4 E' facoltà di una associazione partecipare al campionato in forma OPEN. In questo caso , verserà una quota pari a 50,00€ alla rappresentanza regionale softair liguria, non riceverà alcuna affiliazione ne tessera assicurative e non parteciperà alla vittoria come campiona regionale AICS, ma potrà essere dichiarata eventualmente campione regionale OPEN.

15.5 La squadra organizzatrice potrà ospitare qualsiasi singola squadra alla quota di partecipazione a sua discrezione, a sua insindacabile scelta, a patto che non occupi slot e sia garantita la partecipazione delle squadre iscritte al campionato AICS e OPEN.

15.6 Non è possibile iscrivere più squadre senza avere iscrizione al campionato AICS.

16. REGOLE PER ASSOCIAZIONI CON PIU' SQUADRE.

16.1 Se una associazione avrà la forza di proporre più squadre iscritte al campionato, lo potrà fare a patto che in fase di iscrizione, chiedi i moduli tipo B.

16.2 I moduli di tipo B, oltre ai dati associativi, richiedono alle associazioni, un nome identificativo univoco per ogni squadra iscritta, un elenco per ogni squadra di numero 6 nominativi dei giocatori titolari e 2 riserve (facoltative) con allegati i documenti identificativi dei giocatori elencati con fotografia.

16.3 Ogni associazione ha il divieto assoluto di interscambiare i giocatori delle singole sue squadre. Chi inizia la prima gara di campionato con il team A, dovrà terminarlo con il medesimo team.

16.4 Ogni associazione avrà facoltà di sostituire i giocatori di una squadra per un massimo di 2 sostituti, che potranno essere comunicati al bisogno, a patto come detto che i nominativi non siano già presenti sui moduli di altra squadra a campionato iniziato.

16.5 E' fatta eccezione la presenza di un giocatore di altra associazione, che per motivi personali decida di migrare su altro associazione a campionato in corso. In questo caso è facoltà di schierarlo per la seconda associazione.

17. PUNTEGGI CLASSIFICA GENERALE

Per la classifica regionale verranno conteggiati i seguenti punteggi:

1° classificato: 25 punti 2° classificato: 20 punti 3° classificato: 16 punti 4° classificato: 13 punti 5° classificato: 11 punti 6° classificato: 10 punti 7° classificato: 9 punti 8° classificato: 8 punti 9° classificato: 7 punti 10° classificato: 6 punti 11° classificato: 5 punti 12° classificato: 4 punti 13° classificato: 3 punti 14: classificato: 2 punti 15° classificato: 1 punto

18. Struttura minima book pubblico e book interno riservato.

Ogni book andrà redatto in forma e struttura simile, seguendo lo schema indicato di seguito. Potrà essere abbellito a piacere ovviamente, ma le informazioni di base dovranno essere sempre presenti e indicate con la sequenza proposta, al fine di permettere alle squadre partecipanti, una "abitudine" alla lettura e relativa interpretazione.

18.1 Book pubblico struttura base :

[NOME DELLA TAPPA/OPERAZIONE]

Campionato Regionale AICS Liguria 2026 – Tappa # [X]

Località :

1. SCENARIO OPERATIVO (Briefing Narrativo)

Inserire da 3 a 20 righe di "colore" per ambientare la gara in un determinato scenario operativo.

Esempio : "Intelligence indica che una cellula dissidente ha occupato il settore [Nome Area]. La vostra unità ha il compito di infiltrarsi, neutralizzare le minacce e recuperare i dati sensibili prima dell'esfiltrazione forzata."

2. DETTAGLI LOGISTICI

Data: [GG/MM/AAAA] Località: [Comune - Coordinate GPS o Link Maps]

Finestra d'Ingresso: Ogni squadra ha un orario di ingresso fisso (Vedi Allegato Orari).

Durata Stimata: [XX] ore complessive (n Settori + Trasferimenti).

Parcheggio e Test ASG: Presentarsi almeno 'nn' minuti prima del proprio orario di infiltrazione.

Stima difficoltà tattica e fisica (range : facile \ medio \ difficile \ hard)

Altre informazioni utili per l'organizzazione.

eventuali specifiche tecniche - (esempio : Limiti ASG - Pallini ammessi e Peso massimo consigliato – Tipologia Caricatori ed eventuali limitazioni. - Canali radio)

Checklist dell'Operatore: (es. Tessera AICS, Occhiali certificati, Radio carica, Acqua, Fazzoletto rosso).

RIFERIMENTO AL REGOLAMENTO APPLICATO

CONTATTI UTILI : Direttore di Gara: [Nome] – [Telefono] Responsabile Arbitri: [Nome] Soccorso Medico: [Telefono/Frequenza Radio]

4. DESCRIZIONE DEI SETTORI PREVISTI CON LA SEGUENTE STRUTTURA:

(ogni testo in corsivo è opzionale)

Settore A

(attacco al bunker) (tempo di svolgimento 20')

Deroghe (se presenti)

Svolgimento : descrivere la missione al meglio, con la maggior chiarezza possibile, rimanendo su un tema "romanzato". (esempio: La vs squadra dovrà distrarre la guardia e portarla altrove, in modalità stealth una vs aliquota di operatori penetrare nella tenda, trafugare la chiave della cassaforte, e recarsi al bunker, far esplodere l'ingresso, rintracciare la cassaforte, aprirla e sottrarne il contenuto. Ricordate di rintracciare i progetti dell'arma segreta)

Obiettivi :

- Primario : Distrarre la guardia e recuperare la chiave: 500 punti
- Bonus 1 : Far esplodere il portone del bunker: 200 punti
- Bonus 2 : Esfiltrare il contenuto della cassaforte : 200 punti
- Bonus 3 : Rintracciare i documenti corretti, e fotografarli: 200 punti
- Esfiltrazione : Punteggi speciali come da regolamento, per acquisizione totale settore o parziale vedi punto 9.1

Materiale da portare : simulacro candelotto esplosivo TNT o C4 realistico nel peso e dimensioni (vedi specifiche allegato 1 al presente book)

Si ripete la struttura per ogni singolo settore previsto.

Si inseriscono eventuali allegati utili alle squadre che dovranno presentare in campo, come ad esempio : fac simile Range Card, fac simile Badge identificativo, Mappa geografica, Fac Simile stampabile per strumenti utili per la cartografia, manuale segni nato

18.2 Book riservato uso interno – struttura base:

Viete omessa tutta la parte narrativa e organizzativa e ci si concentra e limita alle operazioni narrate per realizzare i vari settori.

Il book pubblico viene allegato in calce al book interno e ne fa parte integrante.

La parte descrittiva del settore viene copiata e incollata dal book pubblico, e si aggiungono 2 sezioni essenziali :

- ➔ Descrizione delle operazioni da svolgere da parte della squadra incursori, come l'avete immaginato pensando al settore, passo a passo nei minimi dettagli.
- ➔ Materiale da portare nel settore per allestire il campo di gioco, in modalità check list spuntabile.

Meglio se l'impaginazione della struttura vi consentirà di stampare le parti operative che potranno tornare utile sul campo mentre radunate, provate e allestite il campo stesso.

Ecco un esempio limitato al singolo settore usato nel ns esempio :

BOOK INTERNO – STRETTAMENTE CONFIDENZIALE

Settore A

(attacco al bunker) (tempo di svolgimento 20')

Deroghe (se presenti)

Svolgimento : descrivere la missione al meglio, con la maggior chiarezza possibile, rimanendo su un tema "romanzato". (esempio: La vs squadra dovrà distrarre la guardia e portarla altrove, in modalità stealth una vs aliquota di operatori penetrare nella tenda, trafugare la chiave della cassaforte, e recarsi al bunker, far esplodere l'ingresso, rintracciare la cassaforte, aprirla e sottrarne il contenuto. Ricordate di rintracciare i progetti dell'arma segreta)

Obbiettivi :

- Primario : Distrarre la guardia e recuperare la chiave: 500 punti
- Bonus 1 : Far esplodere il portone del bunker: 200 punti
- Bonus 2 : Esfiltrare il contenuto della cassaforte : 200 punti
- Bonus 3 : Rintracciare i documenti corretti, e fotografarli: 200 punti
- Esfiltrazione : Punteggi speciali come da regolamento, per acquisizione totale settore o parziale vedi punto 9.1

Materiale da portare : simulacro candelotto esplosivo TNT o C4 realistico nel peso e dimensioni (vedi specifiche allegato 1 al presente book)

Svolgimento

La squadra incursori si avvicina alla guardia. Sapendo dall'antefatto che i difensori sono sensibili al buon bere, distraete la guardia con un simulacro di cassa di vino, che avete trafugato al vs arrivo (Nella descrizione si evince che all'ingresso del villaggio in cui risiede il campo di prigionia esiste un deposito di vini e liquori prodotti in loco, farete trovare la cassa a 10\15 metri dalla IN sulla sinistra sotto un gazebo, con cartello deposito vini). Mentre la guardia è distratta, 2 operatori entrano nella tenda e recuperano la chiave della cassaforte. (primario conquistato 500 pt) Le informazioni le avete capite dall'antefatto del settore. Come da istruzioni avrenno con loro il candelotto, posizionano, si allontanano a distanza di sicurezza e comunicano all'arbitro l'esplosione dello stesso. (bonus 1) Entrano , rintracciano la cassaforte ed estrarono il contenuto. Troveranno una cassetta di sicurezza chiusa a chiave e una 24 ore di documenti. Aprono la 24 ore e rintracciano documenti che parlano di una arma segreta e fotografarli (bonus 3) Prelevano la cassetta di sicurezza e la portano al punto esfiltrazione previsto (bonus 2) Escono dopo aver eliminato tutte le guardie difensori, compreso quello distratto. (1000 punti come da regolamento)

Lista check materiali in piazzola

- ✓ Bindella bianco rossa
- ✓ Bindella Giallo Nera (safe zone)
- ✓ Cartello liquori
- ✓ Simulacro cassa liquori
- ✓ Gazebo per tenda guardia
- ✓ Tavolino
- ✓ Appendi abiti
- ✓ Abito con tasche o borsa a tracolla
- ✓ Chiave di una cassaforte o serratura blindata
- ✓ Gazebo Bunker o infrastruttura simile
- ✓ Cassaforte
- ✓ Cassetta di sicurezza con dentro un peso
- ✓ Valigetta 24 ore
- ✓ Serie documenti a caso
- ✓ Documento su 2 fogli con piani di costruzione di un aeromobile stealth
- ✓ Bandiera verde IN
- ✓ Bandiera rossa OUT
- ✓ Bandiera bianca centro settore
- ✓ Scotch telato
- ✓ Scotch trasparente
- ✓ Sacco immondizia
- ✓ Cassa di acqua da bere per difensori
- ✓ Pacchi di pallini di scorta per difesa
- ✓ Materiale per arbitro.