


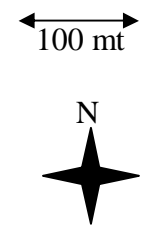
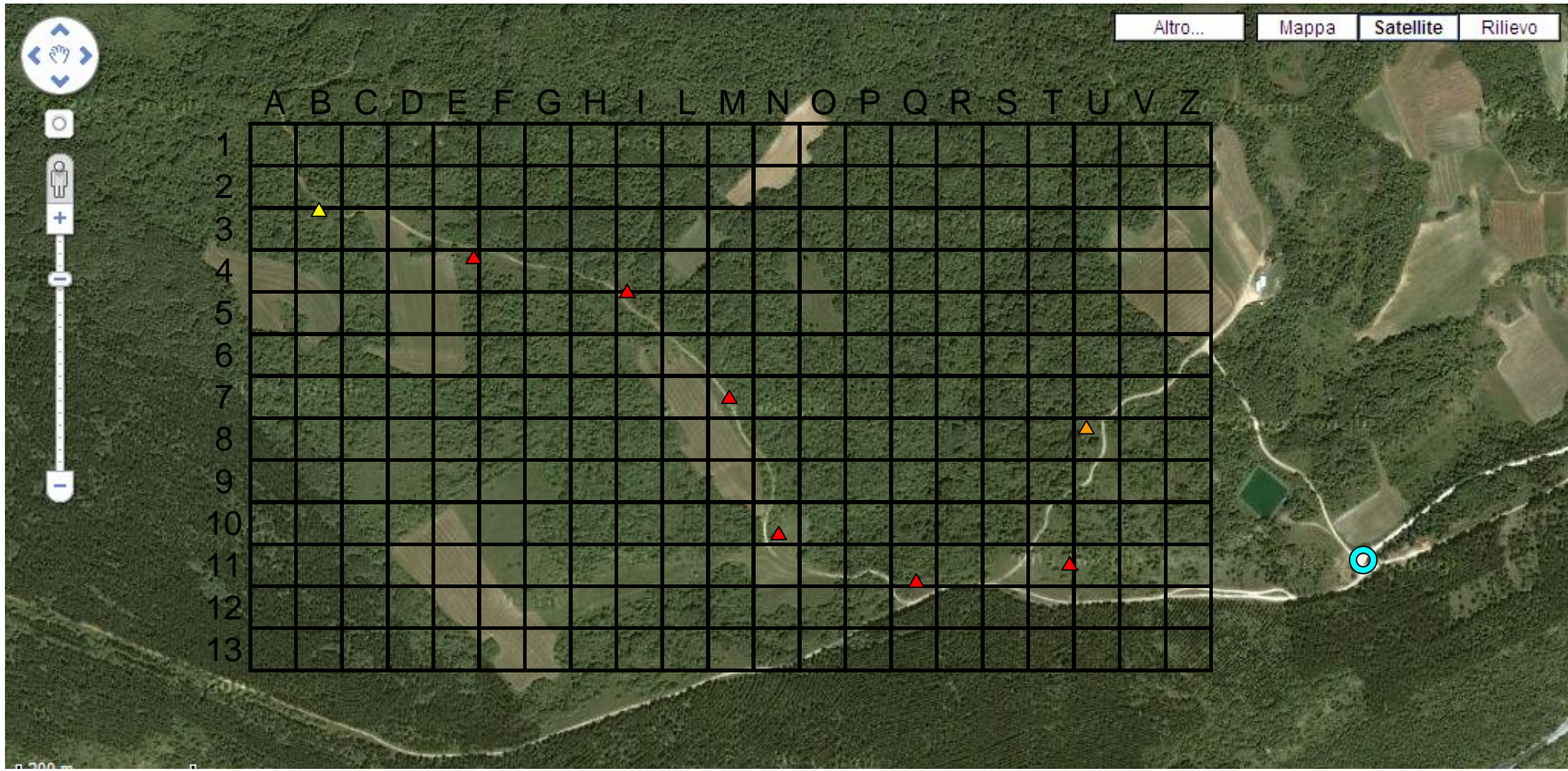


- Punto di incontro 
- Campo Base RIP 
- Campo Base GUN 




Punto Di Avanzamento (PDA) 






Altro... Mappa Satellite Rilievo



- Punto di incontro 
- Campo Base RIP 
- Campo Base GUN 

Punto Di Avanzamento (PDA) 

100 mt



## OPERAZIONE “SCACCO MATTO”

### ANTEFATTO:

*“... le Marche hanno invaso l’Umbria occupando la città di Norcia. L’esercito umbro però ha bloccato l’avanzata nella stretta Valnerina.*

*I R.I.P. di Ascoli per le Marche e i G.U.N. di Norcia per l’Umbria hanno entrambe lo stesso obiettivo: creare e mettere in sicurezza una via di accesso al territorio nemico sulla Forchetta di Ancarano, nei pressi di Norcia.*

*Se l’obiettivo verrà raggiunto dai GUN, l’Umbria avrà di nuovo il controllo sul Piano di S. Scolastica e quindi potrà riconquistare Norcia; nel caso contrario, i RIP avranno garantito alle Marche il dominio sulla Val Castoriana e potranno così aggirare l’esercito umbro che occupa la Valnerina...”*

### Sistema di gioco a Punti Di Avanzamento (PDA)

Questo sistema di gioco è semplicissimo, si basa sull’attacco e difesa contemporanea di due squadre di ugual numero di operatori.

Il PDA prevede due fasi di gioco principali: il combattimento e la tregua. Questo sistema ha buoni vantaggi: può essere usato per game tra fazioni poco numerose, perchè implica la conquista di un solo obiettivo per volta; consente di creare condizioni tattiche come nell’HRI; si ha uno scontro a fuoco notevole come in un COMBAT; permette di cambiare continuamente terreno di gioco e di partecipare a più game singoli, concatenati però da uno stesso obiettivo principale, evitando così l’inutile dispendio di tempo che solitamente viene a crearsi tra una giocata e l’altra.

Il sistema PDA si basa sull’avanzare della propria bandiera per punti strategici già definiti ed uguali per le due fazioni, chiamati PDA, creando così un braccio di ferro agonistico tra le squadre.

Si parte dal presupposto che gli operatori siano la punta di diamante di un ipotetico reparto, per questo conquistando un nuovo PDA permettono a tutto il reparto (la bandiera) di avanzare. Nello stesso tempo non possono saltare un PDA, cioè non possono conquistare il PDA2 se la loro bandiera non ha raggiunto il PDA1 perchè questo lascerebbe gli operatori isolati rispetto all’intero reparto, ma soprattutto farebbe saltare l’intero sistema di gioco.

Partendo da questo presupposto, è chiaro che per tornare in vita, bisogna ripartire dalla propria retroguardia. Il sistema prevede che si torni in vita grazie alla propria bandiera, quindi, inutile allontanarsi più del dovuto, a meno che non si abbia una gran voglia di camminare... e ce n’è abbastanza anche per chi non si allontana, fidatevi!

Sistema PDA:

- Ogni fazione issa la propria bandiera nel campo base e attende l’orario di inizio gioco.
- Ad inizio gioco, le due fazioni iniziano a muovere conquistando il PDA immediatamente successivo al loro CAMPO BASE (il PDA1 per i RIP, il PDA6 per i GUN). Naturalmente i PDA vicini alla propria base, saranno liberi perchè i nemici sono ancora lontani, quindi questa fase sarà molto veloce.
- Una volta messo in sicurezza il PDA conquistato, ci si trasferisce la bandiera e si avanza in questo modo, finchè le due fazioni non si incontrano.

- La bandiera è obbligata a toccare tutti i PDA in fila e rimanere su ognuno di essi almeno il tempo necessario per mettere in sicurezza il prossimo PDA disponibile.
- La bandiera, va issata in prossimità dell'indicazione sulla mappa e deve rimanere ben visibile.
- Si presuppone che quando le due fazioni si incontrano, i PDA di una e dell'altra fazione siano consecutivi, se così non fosse, i PDA liberi tra le due bandiere possono essere sempre conquistati, nonostante il fuoco.
- Se l'operatore che porta la bandiera nel trasferimento da un PDA ad un altro viene colpito, si chiama direttamente la TREGUA
- Conquista del PDA occupato dall'avversario:
  - Per conquistare il PDA occupato dall'avversario, bisogna arrivare alla bandiera nemica e tenere quel posto in sicurezza per 30 secondi, dopo di che la squadra che ha conquistato la bandiera nemica chiama la TREGUA.
  - La TREGUA dura 10 min, in cui non si combatte, semplicemente si spostano le bandiere. Chi ha vinto avanza e chi ha perso retrocede.
  - Durante la TREGUA, tutti tornano in vita sotto la propria bandiera e si riorganizzano per il nuovo PDA da conquistare o da riconquistare
  - Dopo 10 min la fazione che ha chiamato la TREGUA chiama il FINE TREGUA e si ricomincia a combattere.
- Le protezioni non vanno mai tolte, da inizio a fine gioco. Durante le TREGUE vanno tenute per motivi di sicurezza
- Risoluzione:
  - Chi viene colpito, torna alla propria bandiera passando per strada con mani in alto o fucile a tracolla, oppure con fazzoletto rosso in testa.
  - Non si sconta nessuna penale in tempo, ma si torna in vita a ca. 50 mt dalla linea di fuoco più vicina, in direzione del proprio campo base.
    - *Es.: PDA5 occupato dal team giallo, PDA4 occupato dal team arancio. Snorky del team giallo viene colpito vicino al PDA4, si dichiara e torna indietro passando per strada fino alla propria bandiera. La bandiera gialla però è sotto attacco, quindi la linea di fuoco da prendere in considerazione è quella e Snorky non può tornare in vita dalla propria bandiera, ma deve retrocedere ancora di 50 mt, sempre su strada, in direzione del PDA6. Appena raggiunto il punto stabilito, Snorky può rientrare in gioco.*
  - Se l'operatore colpito porta la bandiera della propria squadra, non torna indietro, ma dichiara direttamente la TREGUA.
    - *Es.: Snorky del team giallo, sta trasferendo la bandiera dal PDA5 al PDA4, viene colpito e chiama la TREGUA. Il team giallo metterà la propria bandiera nel PDA5 e il team arancio potrà issare la propria nel PDA4. (NB: Questa ipotesi può verificarsi soltanto al momento dell'incontro delle due squadre. Nelle fasi successive, la bandiera potrà essere spostata solo durante la TREGUA, e quindi solo se conquistata o persa)*
- L'ingaggio e il disingaggio sono liberi
- Si può vincere in due modi:
  - Issare la propria bandiera nel Campo Base avversario, prima del fine tempo. Il che vuol dire aver respinto l'avversario dietro le proprie linee e creato la via di accesso al territorio nemico.
  - A tempo scaduto, avere spostato il proprio fronte più avanti rispetto al nemico. Cioè, essere in possesso di un maggior numero di PDA.

- Si potrebbe verificare il pareggio; nel caso in cui le due squadre, a fine tempo, risultino sulla zona di combattimento tra PDA3 e PDA4.
- Orari:
  - Domenica 11 Aprile 2010
  - 9:30 – Parcheggio Caffè Parigi, solito bar sulle mura nella parte bassa di Norcia
  - 10:00 – Forchetta Ancarano, sul punto d'incontro della mappa, dove verranno parcheggiate la macchine
    - Briefing per ultimi dettagli, consegna mappe, dettagli e prove asg
    - Spostamento verso propri Campi Base
  - 11:30 – Inizio game
  - 15:30 – Fine game
  - 16:00 – Preparazione per il pranzo presso la Forchetta ed eventuale Debrief
- Utilità:
  - Borraccia - acqua potabile in loco, ma ad 1 km dal campo di gioco
  - “Spuntino di mezzogiorno” – andando avanti e indietro per la montagna, c'è un grosso dispendio di energie e diventa difficile arrivare alle 16:00
  - Bussola o radio – è difficile perdersi ... ma non troppo!!
  - Canali rpg:
    - RIP – dal 10 al 30
    - GUN – dal 40 al 60
    - Emergenze: canale 35 (i due capitani dei team saranno obbligati a tenerlo sempre acceso)