

# Guerriglieri Umbri Norcia

PRESENTANO

## **“BLACK GOLD”**

Afghanistan 1979



## Background Storico

1979 – Afghanistan

Le condizioni sociali e civili della popolazione sono arrivate all'exasperazione. Le manifestazioni per il miglioramento di tale situazione sono all'ordine del giorno, ma il Governo Afgghano decide di arginarle con una forte repressione militare. Il popolo insorge.

L'URSS entra in collaborazione con il Governo Afgghano per risolvere la crisi e approfitta della situazione per oltrepassare il confine.

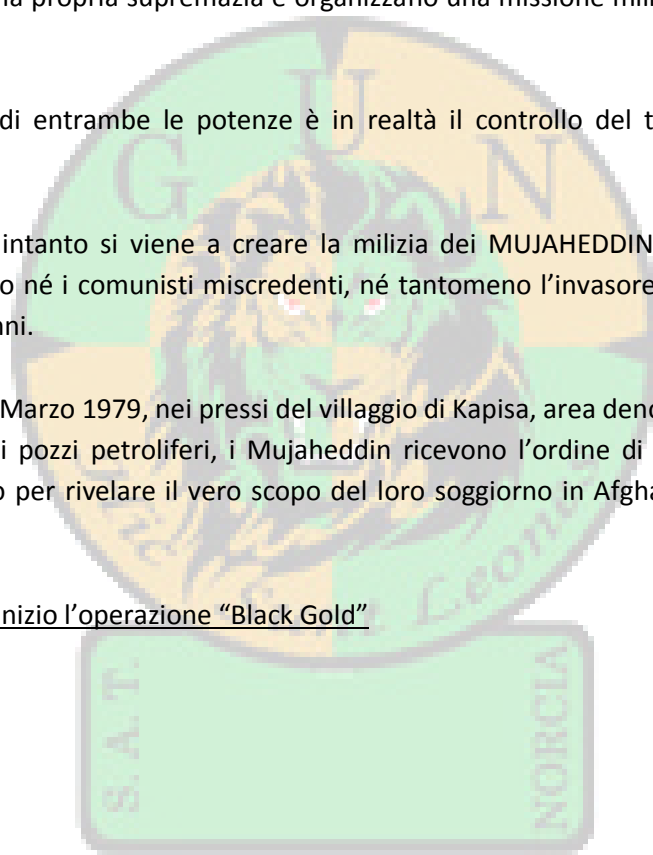
Gli USA, reduci da un disastroso conflitto in Vietnam, pensano che questa sia una buona occasione per dimostrare al Mondo la propria supremazia e organizzano una missione militare a sostegno del Popolo Afgghano.

Il vero obiettivo di entrambe le potenze è in realtà il controllo del territorio Afgghano, ricco di petrolio.

In terra Afgghana intanto si viene a creare la milizia dei MUJAHEDDIN, fanatici religiosi che non vogliono nel loro territorio né i comunisti miscredenti, né tantomeno l'invasore americano. Inizia così una guerra che durerà dieci anni.

La mattina del 25 Marzo 1979, nei pressi del villaggio di Kapisa, area denominata "Black Gold Zone", per la presenza di diversi pozzi petroliferi, i Mujaheddin ricevono l'ordine di aumentare la sorveglianza perché gli invasori stanno per rivelare il vero scopo del loro soggiorno in Afghanistan: il controllo di quei pozzi !!!

Alle ore 10:00 ha inizio l'operazione "Black Gold"



## **LOGISTICA:**

Domenica 25 Marzo    08:00 incontro a Norcia, presso il “Caffè Parigi”  
08:30 arrivo Area Operativa, scarico responsabilità e prove asg  
09:00 divisione fazioni e breafing  
10:00 MJN (Mujaheddin) occupa AO  
10:15 URSS invade la Black Gold Zone  
10:30 USA inizia l’operazione “Black Gold”  
16:00 Fine Game  
16:30 Salsicciata

## **Obiettivo primario:**

Comando MJD:

Cacciare l’invasore dal territorio ... Difesa di Kapisa ... mantenere possesso Pozzi Petroliferi (CP)

Comando URSS:

Prendere possesso dei Pozzi Petroliferi (Check Point)

Comando USA:

Prendere possesso dei Pozzi Petroliferi (Check Point)

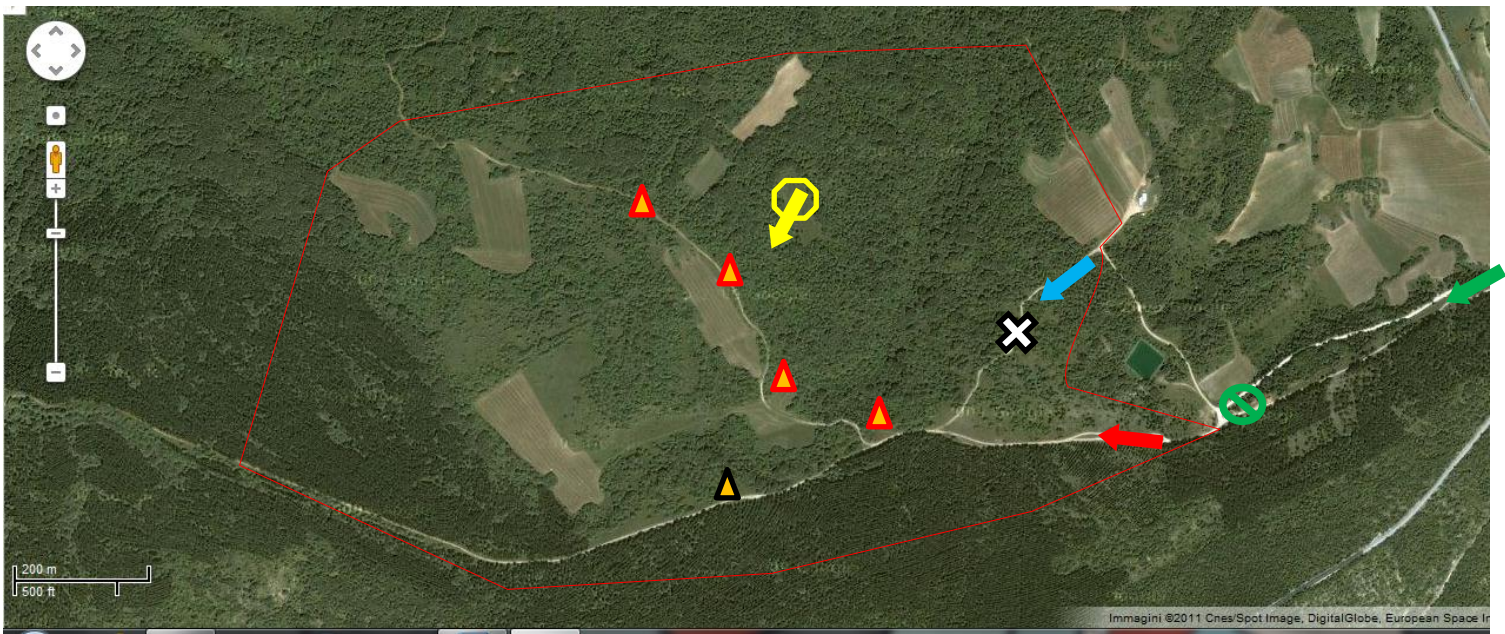
## **Organizzazione e Catena di Comando:**


L’organizzazione si riserva il diritto di assegnare ai club partecipanti la fazione di appartenenza a propria discrezione.


Il numero degli operatori di ogni club è libero, ma deve essere comunicato almeno 3 giorni prima dell’evento, dopo di che non può essere modificato. Il club con il numero maggiore di operatori ha il diritto ad eleggere il Comandante di Fazione.


La quota di partecipazione è di 10 euro a persona, comprensivi di salsicciata finale.


Un rappresentate di ogni club dovrà raccogliere le quote e consegnarle insieme al modulo di scarico responsabilità all’addetto dei GUN.





 Strada di accesso al Campo Base


 Campo Base: Parcheggio, Area Salsicciata, Rifornimento Acqua (No Combat Zone)

 Area Operativa


 Punto di accesso USA


 Punto di accesso MJD

 Punto di accesso URSS

 Strada per Kabul

 Oleodotto

 Pozzo Petrolifero

 Kapisa: villaggio MJD



L'Area Operativa come sopra è solo a scopo illustrativo, cartina topografica dell'AO e coordinate obiettivi verranno fornite sul campo.

## REGOLAMENTO BASE

ASG con potenza massima di 0,99 joule

Divieto di uso di fumogeni e armi non convenzionali al softair

Non bestemmiare e rispettare l'operato degli altri operatori (avversari o compagni)

Non sono ammessi giocatori sleali (highlander)

L'unico arbitro sarà il fair-play

**Le regole base sono poche, semplici e chiare a tutti i VERI giocatori di soft-air!**

## REGOLAMENTO GAME

1. **Munizionamento illimitato**
2. **Ingaggio libero** – all'interno dell'AO è obbligatorio indossare sempre le protezioni perché l'ingaggio è senza preavviso.
3. **TS (Tempo Standard)** - viene stabilito ad inizio game a seconda del numero di operatori e viene usato per qualsiasi fase del gioco. Ovvero se il TS=5 min significa che il FERITO è tale per 5 min, il tempo di rientro in gioco è di 5 min, il tempo di detonazione di un esplosivo è di 5 min ecc.
4. **HQ (Head Quartier)** – Ogni fazione ha a disposizione 2 bandiere che può posizionare ovunque all'interno dell'AO, tenendo presente che una volta posizionate non potrà più spostarle. I MJD usano come HQ anche il villaggio di Kapisa. L'HQ non può essere piazzato nei pressi di un obiettivo. L'HQ avversario può essere attaccato, ma non conquistato, posseduto o tenuto sotto assedio.
5. **RIGOR MORTIS** – quando un operatore è colpito lo dichiara ad alta voce e si porta a terra in posizione chiaramente non-attiva, ovvero seduto con asg in sicura sopra la testa. In questa fase l'operatore è "FERITO" e non potrà fare altro che chiamare soccorso. Trascorso il TS il "FERITO" non soccorso si dichiarerà "MORTO". Il "MORTO" dovrà raggiungere il più vicino HQ e scontare la penale per poi rientrare in gioco.
6. **Kit Primo Soccorso** – ogni operatore ne possiede uno e non più e potrà usarlo sia per lui che per i suoi compagni. Il Kit è rappresentato da una striscia di carta la quale, in caso di utilizzo, va strappata e non potrà essere riutilizzata. Quando un operatore è "ferito" si porta a terra e chiama soccorso anche se non ha il kit. I suoi compagni possono decidere di soccorrerlo con il proprio kit. Per far sì che un operatore torni in vita, il ferito ed il soccorritore dovranno contemporaneamente tenere in mano la stessa striscia per 20 sec, al termine dei quali la strapperanno e il ferito tornerà attivo a tutti gli effetti. I kit di primo soccorso si trovano presso il proprio HQ, ma ogni operatore non può trasportare più di un kit per volta.
7. **Punteggi** – ogni fazione inizia con punteggio uguale a zero. Si conquistano punti prendendo possesso dei pozzi petroliferi (Check Point) ed eseguendo missioni random impartite dal capo fazione. NB: l'attacco all'HQ avversario non dà alcun punteggio.
8. **Civili Afghani** – a Kapisa e all'interno dell'AO si possono incontrare cittadini Afghani. I civili possono essere fermati, controllati, perquisiti e rilasciati, ma non fatti prigionieri, né eliminati. Un civile eliminato grava sul punteggio della fazione. Sotto false spoglie di civili possono nascondersi MJD con armi occultate o dinamitardi. Tutti gli operatori con arma in mano si intendono non-civili.