



operazione



**6 settembre 2009**

**Rivalta - Torino**

## Regole generali

1. È vietato portare bastoni, armi proprie o improprie e coltelli, questi ultimi con l'eccezione per quelli il cui uso sia riconducibile al tipo di evento in corso (multiuso, etc.).
2. È vietato usare fumogeni, petardi e altro materiale pirotecnico se non fornito dall'organizzazione.
3. È vietato l'uso di radio senza averne i permessi necessari.
4. È vietato accendere fuochi.
5. È vietato sparare sui mezzi e dai mezzi.
6. È vietato entrare negli spazi recintati o campi coltivati (privati). È severamente vietato avvicinarsi ad abitazioni private.
7. È obbligatorio rispettare l'ambiente. È quindi compito di tutti non lasciare rifiuti, non tagliare la vegetazione, non rovinare manufatti, recinzioni o altro.
8. La direzione gara si riserva il diritto di controllare la potenza delle ASG degli operatori e, se risulteranno presenti ASG Overjoule, queste saranno trattenute dall'organizzazione fino alla fine dell'evento.
9. È consentito l'uso di apparecchiature di ogni genere, purché a norma con le leggi vigenti.
10. È vietato utilizzare fregi, mostrine, stemmi, brevetti appartenenti a FF.AA. o FF.OO. di qualunque nazione e periodo storico.
11. È obbligatorio l'utilizzo di pallini biodegradabili/biocompatibili (marroni, verdi, grigi o neri).

## Regole particolari

Evitate di spostare o modificare e soprattutto asportare qualsiasi oggetto all'interno delle tende e negli OBJ che visiterete, tranne se diversamente comunicato dall'organizzazione.

## Trasmissioni radio

Vedi tabella gara.

Sempre per emergenza potrete contattare l'organizzazione a questo numero di cellulare:  
black 3927881617

## ROE

Nell'obiettivo denominato Mercato, è assolutamente vietato portare armi, le dovrete posare in una rastrelliera messa a disposizione all'entrata in obj.

## **Navigazione**

GPS.

Sistema coordinate: UTM

Map datum: wgs84

## **Infiltrazione / orari**

Non ci sarà alcun briefing. Arrivate al parcheggio, cambiatevi, e quando sarà il vostro turno, vi avvicinerete alla Porta IN ci sarà l'arbitro a seguito per tutta la gara.

## **Equipaggiamento**

I Contractors sanno come equipaggiarsi per questa missione, sono però indispensabili:

- GPS
- Imbragatura e discensori o otto
- Radio LPD
- Un telefono cellulare per emergenza
- Acqua e cibo per 6 ore
- Le Range Card
- Kit di pronto soccorso personale
- Tronchesine o taglia fascette
- Una coperta o simile telo termico per mettere al caldo Giulia... se riuscirete a salvarla!!
- dizionario Spagnolo-Italiano

## **Raccomandazioni**

È possibile incontrare civili, adulti o bambini, ciclisti, ci raccomandiamo al vostro buon senso.

**Descrizione obiettivi:****OBJ PROVA A SORPRESA**

**TIPOLOGIA: NO COMBAT**  
**SCENARIO: RECUPERO INFO**  
**ABBIGLIAMENTO: CIVILE**  
**NO ASG**

“I bambini non vengono uccisi se non quando ai narcotrafficienti arriva la comunicazione di che tipo di organo umano quel dato giorno deve essere commerciato”.

Da un certo punto di vista, questo gioca a nostro favore, perchè sappiamo che queste informazioni le da il mafioso Alonso Parra (Vedi **ALLEGATO\_A\_1**)

Ogni domenica mattina Parra aspetta i capi narcos nel parco retrostante il castello degli Orsini a Bogotà, in coordinate:

PARCO DEL CASTELLO / POSIZIONE SOLITA DI ALONSO PARRA  
**32T 0383415 – N4987487** (vedi **ALLEGATO\_A1\_B**)

Quindi se le info non escono da quel parco i bambini restano illesi e quindi anche Giulia, che per noi ha nome in codice “piccolo angelo sporco”.

Il terreno è un parco giochi dove le famiglie del posto portano i bambini a giocare, luogo appetibile quindi per i Narcos per fare foto e osservare le loro possibili ‘prede’, che vengono poi rapite se hanno le caratteristiche richieste dal commercio di organi.

Entrate a coppie di due dalle tre entrate differenti, mentre altri due operatori restano nelle due macchine. Accerchiate la zona, Alonso potrebbe scappare se dovesse accorgersi che non siete dei Narcos... Ricordate che lui non guarda mai in faccia nessuno, chi di voi si avvicinerà non dovrà guardare lui .... chi lo guarda negli occhi, può considerarsi morto.

Occorre che vi avviciniate alle sue spalle, posate sul tavolino un bicchiere bianco di plastica con dell’acqua, il gesto è quello che lui considera la parola d’ordine.

Parra vi consegnerà una busta, prendetela e andatevene di corsa.

Dopo la consegna della busta, lui adora dormire per 6 ore filate in quella posizione, sotto il gazebo in legno ... ma non sa che non si sveglierà più. Nel bicchiere avrete messo del cianuro ...

Avremo eliminato in questo modo il numero uno della Piramide dei trafficanti.

Il tutto deve essere fatto come descritto ...

**OBJ N° 1**  
**IL MERCATO**

**TIPOLOGIA: NO COMBAT**  
**SCENARIO: RECUPERO INFO**  
**ABBIGLIAMENTO: MILITARE**  
**NO ASG**

COORDINATA DEL MERCATO      **32T 0382655 - N4988560**

L'unico modo per portare a termine la missione e riuscire a salvare Giulia, è cercare di infiltrarsi nella Regione del Truc seguendo un percorso quasi obbligato, per non destare sospetti.

Nei meandri della foresta i Narcos si sono asserragliati, sono armati fino ai denti, possiedono postazioni missilistiche e postazioni mlrs per abbattere gli aerei occidentali che tentano di cospargere i campi di cocaina con micidiali erbicidi che bruciano le piantagioni e non permettono più la loro coltivazione.

Il modo più professionale per addentrarsi in questa fitta rete di contrabbandieri, narcotrafficienti e mercanti di organi è immedesimarsi il più possibile nella vita dei cittadini colombiani. Cercare di frequentare i loro luoghi, e scoprire informazioni utili. Una volta acquisito quanto più materiale utile, potete continuare la vostra missione nei dettagli.

Il comando C.o.S.a.C vi sarà di aiuto fornendovi i rilevamenti satellitari della zona e i relativi movimenti dei Narcos all'interno della Regione del Truc.

(vedi **ALLEGATO\_A1\_C**) Entrate nel mercato, senza armi, vedrete che ogni colombiano deposita le sue armi in una rastrelliera posta all'inizio del mercato. Fate la stessa cosa. Tra bancarelle, carretti e tendopoli, troverete semplici civili, paramilitari, bambini, di tutto di più...

Lungo il mercato troverete un piccolo sentiero aperto che porta a una coordinata, 5 di voi si recheranno qui:

RANGE CARD CASCINA RIVO ALTO      **32T 0382637 - N4988689**

Compilate la range card della Cascina di Rivo Alto, segnando tutto ciò che ritenete potervi essere utile: incroci, possibili depositi, garrite, guardiole... È in questa struttura che tramite rilevamenti satellitari, abbiamo notato strani movimenti. Probabilmente è proprio qui che espantano gli organi ai bambini destinati poi al mercato nero. Il ricavato di questi sporchi commerci viene utilizzato per costruire nuove piantagioni per la coltivazione della droga.

La range card può esservi utile per comunicare al Comando se necessitate di un bombardamento mirato quando entrerete in quell'obiettivo.

Gli altri 3 contractor, nel frattempo, cercheranno di recuperare delle informazioni all'interno del mercato. Il loro scopo sarà trovare Ester, una cartomante, infiltrata da tre anni nei gruppi di Narcos, che sa, conosce molte cose! Quando vi verrà chiesto, la frase da utilizzare sarà "un piccolo angelo sporco".

## **OBJ N° 2**

### **PROVA A SORPRESA PIÙ SABOTAGGIO PONTE**

#### **TIPOLOGIA: COMBAT**

Prova a sorpresa in A  
Recupero info in A1 facoltativo (simbolo nato)  
Discesa in corda in B obbligatoria per sabotare il Ponte in C

A-A1-B-C vedi coordinate in tabella gara  
Prove da eseguire in ordine alfabetico  
2 elementi faranno la discesa in corda obbligatoria, mentre il resto della squadra deciderà se muoversi diversamente.

## **OBJ N° 3**

### **SITO DI DETENZIONE E STOCCAGGIO COCAINA**

#### **TIPOLOGIA: COMBAT**

Recuperate l'esplosivo, posizionatelo nelle vicinanze delle casse, allontanatevi e attivate l'ordigno.  
(vedi **ALLEGATO\_B1**)

## **OBJ N° 4**

### **POSTAZIONI DI CONTROLLO CONFINE REGIONE DEL TRUC**

#### **TIPOLOGIA: COMBAT**

Bonificare la zona.

## **OBJ N° 5**

### **SIMBOLOGIA NATO**

#### **TIPOLOGIA: NO COMBAT**

Identificare gli armamenti di cui dispongono i Narcos.

## **OBJ N° 6**

### **TIRO STATICO SOTTO STRESS**

#### **TIPOLOGIA: NO COMBAT**

Il tiro statico sotto stress è un percorso fisico / mentale utilizzato nell'allenamento del comsubin. Lungo il percorso, che deve essere svolto nel minor tempo, ci saranno delle piazzole bindellate, con un cartello dove è specificato come deve essere svolto il tiro: in ginocchio, sdraiato, in piedi...

Si parte a coppie

(solo lo sniper spara)

Ricapitolando:

- Sniper e Spotter partono al via dell'arbitro
- lo spotter apre il questionario solo quando l'arbitro dà il via e fa partire il tempo
- lo spotter segue lo sniper in tutti i movimenti (es. lo Sniper tira da sdraiato lo spotter scrive da sdraiato, lo Sniper tira in ginocchio, lo Spotter scrive in ginocchio e così via)
- lo sniper si muove solo quando lo spotter è pronto al movimento
- lo spotter può compilare il documento sempre, l'importante è che si muova insieme allo sniper.

Una volta che la coppia termina l'anello, passa il foglio del test alla seconda coppia che esegue lo stesso percorso continuando a compilare il test e così via per tutte le coppie

- l'arbitro blocca il tempo solo quando tutti e otto gli operatori arrivano all'out e consegnano il documento (se il test lo finisce la coppia prima di voi fate comunque il giro insieme allo spotter come sopra descritto l'importante è che il test lo consegnino l'ultima coppia all'arbitro).

## **OBJ N° 7**

### **CODICE MORSE**

#### **TIPOLOGIA: COMBAT**

Il risultato della decifrazione del messaggio darà un codice.

## **OBJ N° 8**

### **POSTAZIONE MLRS**

#### **TIPOLOGIA: COMBAT**

Bonificare la zona.

**OBJ N° 9**  
**MARCIA E COMMANDO**

Come da regolamento, con ricerca di un wyPOINT e timbro che provi il raggiungimento della fine del percorso da parte di tutti gli elementi della squadra (recarsi al wyPOINT timbrare la mano e tornare all'out).

**OBJ N° 10**

**TIPOLOGIA: COMBAT**

Da rilevamenti satellitari si notano dei movimenti... bonificare l'area.

**OBJ N° 11**  
**PROVA PRONTO SOCCORSO**

**TIPOLOGIA: COMBAT**

1 - Siete arrivati alla Cascina Rivo Alto. Dovrete essere molto decisi, il tempo non è a vostro favore, e le insidie sono molte, questo è l'HQ dei Narcos, sarà difeso minuziosamente. Bonificare il posto di guardia, se colpite le sentinelle da vicino con pistola riceverete un bonus di 300 punti (vedi **ALLEGATO\_A\_3**), quindi disattivare la postazione missilistica tramite codice segreto da digitare su tastiera e da comunicare all'arbitro.

2 - All'interno del sito, nei pressi del deposito acqua, delle sentinelle sorvegliano i bambini (che sono reali quindi non sparategli addosso) durante il lavoro nei campi. Saltuariamente permettono ai bambini di bere al deposito acqua, solo allora sarete liberi di ingaggiare le sentinelle e portare i bambini al sicuro proteggendoli fino all'essfiltrazione. (Qui potete utilizzare le solite asg no pistola no bonus). Non allertate le sentinelle che hanno come primo ordine l'eliminazione dei bambini.

3- Recarsi alla struttura espianto organi, probabilmente è lì che è detenuta provvisoriamente la piccola Giulia Orsini, (vedi **ALLEGATO\_A\_2**) salvatela, ma attenzione, sappiate che la pratica utilizzata dai Narcos per non alterare gli organi interni prima dell'espianto, è la morte per soffocamento.

**Modalità:** trovate Giulia e applicate il manuale BLS **ALLEGATO 4**.

I narcos dopo che le sentinelle che controllavano i bambini sono state eliminate, stanno cercando di uccidere Giulia, bloccandogli la respirazione. Entrate nella casetta, troverete un Pallone respiratore, (da BLS ALLEGATO 4), iniziate la procedura di respirazione e massaggio cardiaco seguendo serie e tempi descritti sull'allegato, fate anche in modo che l'arbitro sia con voi, perché compilerà una tabella di valutazione.

Nonostante la vostra preparazione, finita la serie, Giulia non respira, devono aver cercato di soffocarla con un corpo estraneo. Sempre da BLS, togliete il respiratore e ponetelo dove l'avete trovato, e procedete con la manovra di Disostruzione delle vie aeree, per intenderci con le pacche interscapolari e in posizione vista sull'allegato. Se Giulia piange, l'avete salvata, metteteli una coperta termica, e esfiltrate all'out con lei.

Consegnatela all'arbitro che la porterà nuovamente nella casetta per la prova successiva.

Nb: se sbagliate i tempi e le serie descritte dall'Allegato, la bimba non potrà essere salvata, e quindi esfilterete senza di lei, sarà l'arbitro a dirvi se state commettendo un errore grave.