

NOTTE URBAN 2014

Era tutto finito, o almeno così sembrava ... Appena uscito dalla doccia mi trascino lento per casa, quasi annoiato , la tv parla da sola e sul divano e il tavolo c'è tanta di quella roba da giorni , che mi fa capire che è il momento di tornare a respirare e decidermi di dare alla mia vita un'esistenza normale . Abituati come siamo alla tensione, alla velocità all'adrenalina che quando siamo a casa le lancette dell'orologio sembrano fermarsi. Resto un attimo in apnea, mi guardo intorno e di scatto mi catapulto verso la porta di casa, desideriamo così tanto ritornare a casa e poi quando ci siamo , ci sentiamo prigionieri , ma prigionieri da cosa ? ... in realtà siamo prigionieri e schiavi del nostro mestiere, prigionieri di quello che siamo diventati , non per scelta , ma perché è il vero volto della nostra esistenza . Un "bip" del telefono mi fa capire che devo rimandare i miei filosofici pensieri sulla mia esistenza, e soprattutto che neanche oggi è quel giorno in cui mi sarei dedicato a mettere in ordine il garage di casa. Quel trillo del telefono lo conosco bene ... quel rumore così familiare è il pulsante che mi proietta in un'altra dimensione, ora sono già con la testa ad un'altra missione.

La stanza nella quale sono seduto ha un aspetto curato, l'ordine maniacale lo trovi dappertutto ad eccezione sull'enorme scrivania, dove una serie di cartelle da dossier sono state lasciate aperte , con lo sguardo cerco di scorgere qualcosa ma sono troppo distante. Guardandomi attorno cerco di capire cosa stanno trasmettendo i troppi monitor posizionati sui muri. Lui si fa attendere, questo mi rende nervoso , come mi rende nervoso sentirmi dire **"siete stati scelti perché siete i migliori"** . Ma migliori per cosa? Forse siamo i migliori perché accettiamo di rischiare la nostra vita per una causa che spesso non è neanche la nostra, o forse perché ci reclutano ogni volta per salvare "cappuccetto rosso" dal lupo cattivo ... credo che sia così! Sicuramente ci hanno scelti perché come sempre non ci chiediamo se davvero il lupo è cattivo ... ci limitiamo a fare quello per cui siamo chiamati. La porta che si apre alle mie spalle non fa neanche rumore , sento i suoi passi che si dirigono verso di me , non cedo all'istinto di voltarmi e resto in silenzio fissando il riflesso in un quadro di quella sagoma scura che mi pone le sue mani sulle spalle. "Questa volta è tutto nelle vostre mani. Tutto ciò che esiste, l'intero pianeta potrebbe non esistere più ... " quell'uomo esordisce con queste parole . Un brivido mi percorre la schiena e nervosamente batto con ritmo le dita sul mio ginocchio. ***Alla mia destra una sedia con un vestito nero ed una camicia bianca , ci sono anche la cravatta e le scarpe .*** Anche quell'uomo è vestito così ... "Avrete subito tutti i dettagli , avrete subito la verità" ... mi invita a seguirlo e spende un rassicurante sorriso ...

Lo seguo con passo veloce , sono curioso di sapere , ho il cuore in gola che mi batte con ritmo irregolare ... ***"anche questa sarà una notte che non riuscirò a dimenticare ... "***



PREMESSA

Terra ... IERI

7 oggetti non identificati cadono in varie parti del pianeta.

Terra...OGGI

Quartier generale **MIB**

Incrociatore Arquiliano si avvicina all'atmosfera terrestre.

Agente Z: chiamatemi K

Agente K: eccomi Z

Agente Z: sono arrivati?

Agente K: si

Agente Z: falli entrare

Si apre la porta ed entrano nella stanza 8 agenti.

Agente Z: siete stati chiamati a compiere una missione fuori dal comune, un incrociatore arquiliano è al di fuori dell'atmosfera terrestre pronto a distruggere il nostro pianeta almeno che non consegniamo loro 7 criminali alieni che hanno commesso crimini sul loro pianeta.

Voi viaggerete nel tempo e nello spazio per prendere in custodia questi 7 nostri ospiti e li consegnerete al Mib. Il futuro della terra dipende dal buon esito della vostra missione.

Avete solo 24 ore ... andate.

K preparali.



*****OBJ - FURTO NEL CASTELLO*****

“Mi hanno rubato gli oggetti più cari che ho!”, “Mi hanno rubato la vita eterna!”, “Non ci vedo più”, queste sono le parole che la nostra centralinista MIB sta ascoltando da 24h.

Pare che un vecchio signore abitante in un castello abbia ricevuto dei furti nella sua abitazione, e ci stia contattando da un giorno intero.

La comunicazione è arrivata in questo reparto solo ora perché pare che in quella casa abiti un mago che si diletta con esperimenti vari e ingredienti poco attendibili, quindi non abbiamo dato molto peso alle sue parole. Le conversazioni erano molto vaghe e strane... “arbusti, amuleti, pozioni, esseri dannati venuti dal passato” non siamo riusciti a capirlo... ma quando ha fatto il nome di quell’organizzazione a noi nota ormai scomparsa da anni, tutto è cambiato. Abbiamo riscoperto un notevole interesse su questa storia.

Chissà se quell’arquiliano con i suoi scagnozzi non siano ritornati nel presente per far danni!!... E’ la volta buona... Andiamo ad eliminarlo!!

MISSIONE

Incontratevi con il mago, fatevi spiegare cosa è successo, che cosa gli è stato sottratto e recuperate la refurtiva, uccidendo tutta l’organizzazione aliena.

Obiettivi missione

- azionare la macchina del tempo
- eliminare tutti gli ostili
- recuperare gli oggetti rubati
- neutralizzare l’arquiliano

L’obiettivo sarà completato quando consegnerete gli oggetti rubati al mago.

Penalità

- 50 pt per ogni civile ucciso (vengono considerati civili chi non ha armi a vista)
- 50 pt per ogni oggetto non recuperato

Modalità di ingaggio -Esterno raffica, interno a colpo singolo

Richiesta luce verde a 150 mt dall’ obj su canale LPD 02 , tempo missione 25 min

OBJ CLUB PRIVEE'

ITALIA- marzo 2014-

L'agente -C- , si trova in una delle località più belle d'Italia, il Salento. Purtroppo per lui non è lì per piacere, ma perché da tempo è dietro ad uno degli "Arquiliani" più subdolo e sfuggente di tutti.

Lo cercano in molti, non solo noi, ma è imperativo arrivare prima degli altri e catturarlo o eliminarlo.

-C- ci ha riferito che dai suoi appostamenti e dalle varie intercettazioni telefoniche eseguite per mesi nella terra Salentina, pare che il terribile "Arquiliano" sia ben protetto e nascosto in uno dei **CLUB** privati di spicco della zona, ove si organizzano feste "per pochi", nelle quali spesso confluiscano VIP, politici importanti, ma anche famosi DJ, personaggi della televisione, grossi imprenditori e soprattutto elementi della criminalità locale.

-C- non è mai riuscito ad introdursi a causa della diffidenza delle guardie e alla vigilanza attenta e scrupolosa.

Egli sa però come farVi arrivare nel CLUB, attraverso un passaggio segreto, adoperando il mezzo di servizio della Villa che viene usato per il trasporto dei viveri e delle bevande. Troverete -C- sul posto contattandolo sul **canale radio LPD 03** e penserà lui ad accompagnarvi per recuperare il mezzo ed entrare, dal retro, nella Villa.

Una volta saliti a bordo del mezzo avrete solo **25** minuti per arrivare ed entrare nel Club senza destare sospetti e allarmismi, senza far capire il Vostro compito, né chi siete o da dove venite. Cercate di riconoscere "l'Arquiliano" in qualche modo, magari corrompendo qualcuno e cercate di portarlo fuori, **VIVO**.

P.S.: -C- si è raccomandato di **non** portare assolutamente con Voi fucili ma esclusivamente **pistole**, sarebbero troppo evidenti e la vigilanza li scoprirebbe subito, con il rischio di far saltare la Vostra copertura e tutta la missione. Allo stesso tempo cercate di non eliminare civili non armati (uomini e donne), per evitare delle ritorsioni future sulla nostra organizzazione.

MISSIONE

- CONTATTARE AGENTE C
- INFILTRATEVI ATTRAVERSO IL PASSAGGIO SEGRETO
- ELIMINATE TUTTI GLI OSTILI
- ESFILTRATE L'ARQUILIANO VIVO.

MODALITA' DI INGAGGIO - COLPO SINGOLO CON PISTOLA

Richiesta luce verde a 150 mt dall' obj su canale LPD 03 TEMPO MISSIONE 25 MIN

*****OBJ LO STRANIERO*****

E' IN MEZZO A NOI! C'E' SEMPRE STATO! CHISSA' QUANTE VOLTE GLI ABBIAMO STRINTO LA MANO O MAGARI E' STATO SEDUTO ACCANTO A NOI DENTRO AD UN BAR. E' QUESTO CHE VUOLE. MESCOLARSI DIVENTARE TESSUTO INVISIBILE DELLA NOSTRA SOCIETA', DA CHISSA' QUANTI MILLENNI, E SI DIVERTE A CAMBIARE LA STORIA. INFLUENZANDO EVENTI E UOMINI IMPORTANTI E TIRA I FILI A SUO PIACIMENTO CREDENDO COSI' DI GOVERNARE LA CIVILTA' DELL'UOMO. STAVA A WATERLOO DIFIANCO A NAPOLEONE, C'ERA PURE QUANDO BAGGIO NEL 1994 SBAGLIO QUEL CALCIO DI RIGORE. ADESSO E' A ROMA. E VOI LO DOVETE PRENDERE. E' NEL CORPO DI UNO STRANIERO CHE STA COMPIOTTANDO CONTRO LO STATO. LO TROVERETE NEL QUARTIERE DI TESTACCIO. IL VOSTRO OBIETTIVO E' STATO ARRESTATO, **IL VOSTRO COMPITO E' QUELLO DI PRENDERLO VIVO**, QUELL'ALIENO SCONTERA' SU UN ALTRO PIANETA I SUOI PECCATI. NEL QUARTIERE E' PRESENTE UN COSPICUO CONTROLLO DELLE FORZE DELL'ORDINE PERCHE' VI RISIEDE UN POLITICO IMPORTANTE. CONTRO IL QUALE COSPIRAVA LO STRANIERO. C'E' POCO TEMPO, QUINDI CHI OSTACOLA LA VOSTRA MISSIONE DEVE ESSERE RITENUTO OSTILE ED ELIMINATELO. PURTROPPO C'E' UN PREZZO DA PAGARE, E VOI DOVETE PORTARE A TERMINE LA VOSTRA MISSIONE! CHI VI AIUTA E' VOSTRO AMICO, CHI VI OSTACOLA E' VOSTRO NEMICO.

MISSIONE

- UN NOSTRO INFORMATORE CHE PAGHIAMO PROFUMATAMENTE , PER NON DESTARE ALLARMI , INFILTRERA' LE VOSTRE ARMI LUNGHE NEL QUARTIERE SENZA CARICATORI.
- UNA VOLTA NEL QUARTIERE RAGGIUNGETE LA LOCANDA , LI' TROVERETE L'INFORMATORE CHE ILLUSTRANDOVII LA SITUAZIONE VI PERMETTERA' DI ELABORARE UN PIANO PER PRENDERLO.
- **PRENDETELO VIVO ED ESFILTRATELO!**

MODALITA' DI INGAGGIO – RAFFICA ESTERNO – COLPO SINGOLO INTERNO

PENALITA' - -50PT NON OSTILI COLPITI. -100PT PER RAFFICA ALL'INTERNO.

AL BRIEFING CON L'ALBITRO CONSEGNERETE LE ARMI LUNGHE. RICHIESTA LUCE VERDE SU LPD 06

TEMPO 25' DALL'INGRESSO ALL'OBJ.

(RISPETTARE DISTANZA DI 150MT DALL'OBJ)

*****OBJ LA CITTA'*****

“Fuoco e fiamme” “fuoco e fiamme” queste sono le grida che si odono da quell’ angolo di città ormai in preda al panico più totale. Non c’è più legge e non c’è più civiltà c’è solo sangue e disperazione sparsi ovunque. Quelli che dovrebbero aiutare il più debole, si schierano invece con chi sta seminando panico e distruzione, sembrano tutti impazziti, come se ormai avessero perso i lumi della ragione. Questa situazione ora deve finire, bisogna ristabilire la pace e la serenità, e per questo abbiamo bisogno di uomini che riescano a compiere questa ardua missione, dove bisogna stare attenti **SEMPRE E COMUNQUE**, non vi è consentito sbagliare. Bisogna irrompere al più presto. Raggiungete il vostro contatto al punto indicato, lui vi potrà dare alcune informazioni per svolgere la vostra missione.

MISSIONE

- Raggiungere il contatto per le info;
- Eliminare tutte le ostilità per ristabilire la pace;
- Catturare il malvivente ed esfiltrarlo;
- Esfiltrare con il vostro contatto.

PENALITA’

- 50 punti per ogni civile ucciso
- 100 punti per raffica all’interno

MODALITA’ D ‘INGAGGIO: ESTERNO RAFFICA INTERNO COLPO SINGOLO

RICHIESTA LUCE VERDE A MT 150 DALL OBJ SU CANALE LPD 04 TEMPO MISSIONE 25 MIN

NB: DIVIETO ASSOLUTO DI AVVICINARVI A ZONE BINDELLATE O SEGNALATE CON CARTELLI DI PERICOLO!

*****OBJ: IL BANCHIERE *****

Ragazzi dobbiamo muoverci, il nostro amico “marziano” con l’aiuto dei suoi amici, sta tentando di scappare dal nostro pianeta. Dobbiamo impedirglielo!

Ciò di cui siamo venuti a conoscenza è che vive in una gran bella villa fuori città e fino a poco tempo fa lavorava in banca.

Dunque, abbiamo ordinato a due nostri agenti, di andare a prelevarlo, ma non sono più tornati. Scoprite che fine hanno fatto!

Scattando delle foto aeree, abbiamo scoperto che a difendere la sua ricca dimora, ci sono uomini armati, perciò fateli fuori. Ma attenzione! La villa possiede anche un sistema di allarme con segnalatore di presenza.

Dalle foto scattate, che vi verranno mostrate successivamente, si può inoltre notare, che la stanza di sorveglianza si trova dopo il cancello a destra. Entrate e cercate di capire come disattivare il sistema d’allarme! Siamo riusciti ad intravedere anche alle spalle della villa, dove il nostro amico sta facendo rifornimento alla sua navicella. Non dobbiamo farlo scappare assolutamente!

Ragazzi ora tocca a voi: entrate, eliminate gli ostili, trovate i nostri agenti (se sono ancora vivi) ed arrestate il nostro marziano.

Obiettivi missione:

- Eliminare tutti gli ostili
- Trovare i nostri agenti
- Impedire il decollo della navicella
- Arrestare il marziano

TEMPO: 25 minuti da luce verde

RICHIESTA LUCE VERDE A MT 150 DALL OBJ SU CANALE LPD 05

*****OBJ SCIENZA*****

Da uno dei nostri informatori, sappiamo che uno dei bastardi sta per partire a bordo di una navicella sicura, che nessuno tenterà mai di attaccare per la sua reputazione immacolata che ha.

Il vostro compito sarà quello di evitare questo lancio per evitare che il soggetto si dilegui ne meandri dello spazio infinito per far danni altrove ...

Vi dovrete infiltrare in stealth entrando da un percorso obbligato, evitate con l'aiuto di un nostro collaboratore MIB che scatti l'allarme, in tal caso il tempo a vostra disposizione per evitare il lancio sarà ridotto all'osso ...

Evitate quel lancio è inevitabile ...

Missione

-Prenotate la vostra finestra on line

- Infiltratevi in stealth
- Evitate di far scattare l'allarme disattivando tutti i sistemi d'allarme (funzionano tutti realmente)
- Aprite la cassaforte e recuperate ciò che vi servirà per evitare il lancio
- Bonificate l'area eliminando tutti gli ostili
- Evitate il lancio facendo rientrare la navicella

Tempo: 35 min da luce verde

RICHIESTA LUCE VERDE A MT 150 DALL OBJ SU CANALE LPD 07

PUNTEGGI SUPPLETIVI

Si farà riferimento al regolamento Cisa in ogni sua parte, oltre a questo si aggiungeranno questi punteggi di seguito elencati:

ATTRIBUZIONE PUNTEGGI NEGATIVI SUPPLETIVI AL REGOLAMENTO CISA

- Aiuto intelligence -50 (ogni aiuto)
- Civili colpiti -50 (ogni civile)
- Operat. MIB neuralizzato -20 (ogni agente)
- Civili non neuralizzati -50

ATTRIBUZIONE PUNTEGGI POSITIVI SUPPLETIVI AL REGOLAMENTO CISA

- Bonus intelligence completata senza aiuti +300

ISTRUZIONI GENERALI

ATTREZZATURA OBBLIGATORIA

- GPS e navigatore auto
- Bussola di precisione in grado di effettuare un rilevamento e coordinatometro
- 2 telefonini con 2 operatori di telefonia diversi
- Ricetrasmittenti lpd
- Tutto il necessario per sopravvivere in zona ostile per l'intera durata della missione
- Smartphone o tablet con connessione internet
- Kit medico
- Pallini bio (saranno aggiunti 100 punti al team i se ogni operatore del team si presenterà con il pacco dei pallini integro)
- Mezzo/i propri per spostamenti
- Binocolo o ottica (almeno di 30 ingrandimenti)
- Abito nero (giacca, camicia bianca, cravatta nera, pantalone di qualsiasi tipo)
- Occhiali da sole neri

PROGRAMMA DELLA GARA

01/03/2014

- Ore 13,30-14,30 Arrivo alla Fob e test armi
- Ore 15,00-16,00 Briefing missione
- Ore 16,30 Infiltrazione squadre e inizio missione.
- La fase d'intelligence e la fase combat non saranno separate, sia una che l'altra fase dureranno per l'intera fase della gara, sarete liberi di gestirle come vorrete.

02/03/2014

- Ore 14,00 Esfiltrazione
- Ore 16,00 Premiazione

NOTTE URBAN 2014 “SI SALVI CHI PUO’ ”

Modulo di Scarico Responsabilità e Accettazione Rischi

Evento:” NOTTE URBAN” SI SALVI CHI PUO’ 01-02 /03/2014 ORGANIZ. SWAT NARDO’

Nome Pattuglia_____

Ente di Promozione Sportiva a cui si è affiliati _____

Presidente_____

Città_____ Prov._____

Elementi Pattuglia:

1)Capopattuglia_____ Firma_____

2)Componente_____ Firma_____

3)Componente_____ Firma_____

4)Componente_____ Firma_____

5)Componente_____ Firma_____

6)Componente_____ Firma_____

7)Componente_____ Firma_____

8)Componente_____ Firma_____

Tutti i componenti della pattuglia dichiarano di aver preso visione del regolamento vigente durante questo evento e di accettarlo ed applicarlo integralmente e senza riserve. I componenti sopra riportati, dichiarano di essere tutti in possesso di regolare Polizza assicurativa per la pratica dell'attività sportiva del Soft Air e di godere di ottima salute per poter svolgere la gara. Dichiarano, inoltre, di responsabilizzarsi in proprio per eventuali danni provocati da una anomala o scorretta condotta durante l'azione di gioco, e di essere a conoscenza che nessuna responsabilità civile o penale grava sulle Associazioni Organizzatrici. Dichiarano, inoltre, di essere maggiorenni e di non avere alcuna pendenza presso il casellario giudiziale.

Il presente modulo deve essere restituito perfettamente compilato in tutti i suoi campi prima dell'evento all'organizzazione.

Dichiarano ai sensi dell'articolo 13 del D.Lgs 30 giugno 2003 n196 e successive modifiche ed integrazioni sulla tutela dei dati personali, si autorizzano gli organizzatori all'utilizzo dei dati per gli adempimenti connessi all'attività di segreteria della manifestazione e all'utilizzo e pubblicazione dati (trattamento telematico dei dati). Si autorizza la pubblicazione delle proprie immagini fotografiche e video-riprese fatte dagli organizzatori durante lo svolgimento del Torneo.

- a. Realizzazione del Book Fotografico
- b. Realizzazione di un Video del Torneo
- c. Finalità legate all'attività e all'immagine del CISA
- d. Articoli e/o speciali su quotidiani, periodici e riviste specializzate

Ne vieta altresì l'uso in contesti che ne pregiudicano la dignità personale e il decoro e la cessione di tali immagini a terzi. La posta e l'utilizzo delle immagini sono da considerarsi effettuate in maniera gratuita. Il presente modulo deve essere restituito perfettamente compilato in tutti i suoi campi prima dell'evento dell'organizzazione.

Numeri di cell. da poter utilizzare per emergenze durante l'evento, di 2 operatori telefonici diversi:

Cell 1	Nome
Cell 2	Nome

