



PRESENTANO

TORNEO SNIPER

**SAGRADO CORAZÓN III
TRASCENDENTIA**



3-4 SETTEMBRE 2022

**EX POLVERIERA DI RACCHIUSO
ATTIMIS (UD)**

Breve accenno di storia:

Le “Forze Armate Rivoluzionarie della Colombia - Esercito del Popolo”, in spagnolo “Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia–Ejército del Pueblo”, più note con l’acronimo di “FARC”, sono il braccio paramilitare del “Partito Comunista Clandestino della Colombia”.

La loro storia inizia il 27 Maggio 1964, quando una massiccia spedizione militare, attaccò la regione di Marquetalia, dove i contadini, molti dei quali coltivatori di piante di coca, si stavano organizzando nel Partito Comunista. L’operazione fu sostenuta anche dagli Stati Uniti, che notoriamente considerano il Sud America il loro cortile di casa, ma nonostante la disparità delle forze in campo, i contadini si sollevarono in massa, dando vita ai primi nuclei armati delle FARC. Da quel momento in poi, la guerriglia delle FARC, non si è più arrestata, anzi, ormai intere zone del paese sono interamente sotto il loro controllo, principalmente giungle del sud-est dello Stato e nelle pianure ai piedi delle Ande. Nel corso degli anni furono molteplici i tentativi di trattative tra il governo colombiano e le FARC, senza però arrivare ad un esito positivo e duraturo nel tempo, fino al 2016, anno in cui si trovò un accordo di pace e le FARC vennero sciolte.



L'Esercito di Liberazione Nazionale, in spagnolo: Ejército de Liberación Nacional , più noto con l’acronimo di “ELN”, è un’organizzazione di guerriglia insurrezionale rivoluzionaria marxista coinvolto nel conflitto armato colombiano.

Fondata nel 1964, L'ELN ha meno affiliati (3.500-5.000 guerriglieri) ed è meno nota delle FARC (Forze Armate Rivoluzionarie della Colombia). Diversamente dalle FARC, che fanno riferimento solo al marxismo, l'ELN, almeno all'inizio, era molto influenzata anche dalla teologia della liberazione. L'ELN rifiutava il modello sovietico e privilegiava un modello economico e politico autoctono, rifiutava anche i finanziamenti stranieri e si finanziava grazie alle imprese ed i civili della classe media imponendo tasse nei territori controllati. Per far rispettare queste

"tasse", spesso prendono prigionieri civili da usare come leva. Mentre l'ELN usa i termini "tasse di guerra" e "ritenzioni" per queste azioni, i critici sostengono che costituiscono "estorsione" e "rapimento". Sebbene rifiuta di legarsi ufficialmente al narcotraffico, succede spesso che i singoli fronti si leghino ai narcotrafficcanti per autofinanziarsi.



Antefatto:

- A seguito del trattato di pace tra le FARC ed il governo colombiano del 2016, nel 2017 l'ELN rimase l'unico gruppo militare rivoluzionario in Colombia, acquisendo così più potere e più influenza sul territorio. Durante le prime fasi della trattativa fu mandata in Colombia una delegazione ONU. L'ELN, che cercava di fermare l'armistizio tra le due parti, durante un attacco rapì un reporter delle Nazioni Unite. Di conseguenza, nel 2018, l'ONU intervenne con delle squadre di recupero in incognito, che liberarono l'ostaggio e documentarono gli illeciti del Generale Hernández, capo dell'esercito regolare colombiano.
- A seguito degli avvenimenti del 2018, la situazione in territorio colombiano era critica. Il Generale Andrea Hernández aveva cercato di colpire duramente la fazione nemica, l'ELN, con un pesante attacco missilistico, che avrebbe coinvolto anche la popolazione civile, contravvenendo agli ordini del Capo di Stato Maggiore che glielo aveva proibito. Neutralizzata la minaccia grazie all'aiuto di una squadra ONU che aveva distrutto il sistema di tracciamento dei missili, il Generale Hernández venne richiamato dai suoi superiori ma non si presentò. Dichiarato disertore, Hernández fuggì con molti dei suoi soldati ancora fedeli. Intenzionato a vendicarsi, sia dei suoi vecchi nemici, l'ELN, sia del Governo Colombiano, ricostituì il gruppo FARC, reclutando sempre più seguaci fedeli alla sua causa. Ancora in possesso dei missili e del suo piccolo, ma ben armato, esercito era senz'altro una minaccia che doveva essere fermata al più presto.
- Nel 2021 il Governo Colombiano richiese nuovamente l'intervento di alcune squadre ONU per eliminare la minaccia delle FARC ed indebolire notevolmente gli illeciti del Paese. Il Generale Hernández, presumibilmente ucciso in uno scontro, era sparito dalla circolazione e la fazione delle FARC aveva cessato quasi del tutto le proprie attività.

Situazione attuale:

Negli ultimi mesi l'equilibrio del Paese è stato di nuovo destabilizzato a causa della ripresa dell'attività terroristica e propagandistica delle FARC. C'è chi giura di aver visto il Generale Hernández ancora vivo! Per verificare l'attendibilità di queste informazioni il Governo Colombiano aveva infiltrato due operatori sotto copertura che avevano scoperto qualcosa di importante, ma non si hanno più loro notizie da settimane.

L'ELN sentendosi nuovamente minacciato ha potenziato il proprio arsenale, impossessandosi e riparando la postazione missilistica delle FARC, danneggiata nella precedente operazione.

Nel frattempo, in questo clima di tensione, la criminalità prospera ed i traffici di droga del cartello "Sagrado Corazòn" proseguono indisturbati oltre confine.

Area geografica e situazione generale:

L'area in cui vi dovrete infiltrare e' una vallata a sud del Paese, al confine con il Perù. I nostri collaboratori ci hanno informato che ad ovest, in questa zona, è situato il quartier generale dell'ELN. Nell'area a sud è presente il gruppo di narcotrafficienti, il cartello di "Sagrado Corazòn", che acquistano direttamente le foglie di coca dai ribelli dell'ELN e la raffinano in loco, per poi cercare di portare la droga oltre il confine. La parte nord dell'area è ancora sotto il controllo delle FARC, che ha recentemente occupato anche la zona della dogana, respingendo l'Esercito Regolare appena fuori dal confine. All'interno dell'area operativa è presente un bar, punto di ritrovo degli abitanti del luogo. Al suo interno potreste trovare persone importanti per il proseguimento della vostra missione. Il bar è frequentato anche da varie milizie ed è perciò di fondamentale importanza che non vi facciate riconoscere. Se vi vedranno con abiti non civili potreste non uscirne vivi! **NB. Il bar è considerato AREA DI GIOCO ed è INGAGGIABILE.**

Infiltrazione:

In accordo col Governo Colombiano e con quello Peruviano, vi infiltrerete nell'area attraversando la dogana, durante un massiccio attacco dell'Esercito Regolare. Se l'operazione congiunta avrà successo vi verranno forniti dei pass identificativi. I Pass vi serviranno anche per riattraversare il confine e per transitare nelle zone controllate dall'Esercito Regolare senza problemi. Qualora i soldati colombiani dovessero sorprendervi nell'area senza di essi sarete fermati per accertamenti. Nel caso in cui voi siate in possesso dei Pass, sarete rilasciati immediatamente. In caso contrario verrete trattenuti presso il campo base dell'esercito regolare per accertamenti, ma se non gli date motivo di diventare ostili vi rilasceranno una volta confermata la vostra identità. Attenzione però, il tempo a vostra disposizione è breve, quindi cercate di non farvi scoprire in ogni caso!

Obj 1 – Distruggere il ripetitore radio (tiro sniper)

Le FARC hanno fatto reinstallare nel loro territorio un ripetitore radio, attivo h24, che diffonde messaggi di propaganda politica. Avvicinatevi senza farvi scoprire e sparate al pannello elettrico del ripetitore. Una volta che il segnale verrà interrotto, eliminate gli addetti alla stazione radio. Successivamente rilevare le coordinate GPS dell'edificio e comunicarle al QG per richiedere l'intervento aereo che distruggerà la zona. Abbandonare l'area prima dell'esplosione.

TIRO SNIPER: Il tiratore avrà un numero di colpi limitati pari a 7 per colpire il bersaglio.

La silenziosità, la distanza, la velocità d'esecuzione e la precisione saranno cruciali e potrebbero dare un punteggio bonus aggiuntivo (questo vale per tutti gli obiettivi).

Prima di effettuare il tiro è necessario chiedere l'autorizzazione al direttore di tiro via radio su canale prefissato PMR. Bisognerà attendere risposta positiva poiché potrebbe succedere che già un'altra squadra sia in procinto di fare il tiro.

N.B. È tassativamente vietato ingaggiare il pannello radio prima di aver chiesto luce verde. Le guardie dell'obj potrebbero avviare una sirena per richiamare rinforzi nel caso in cui doveste essere visti e/o sentiti. Infine potrebbero richiamare rinforzi anche durante l'esecuzione dell'obj. Siate rapidi e silenziosi.

Modalità di svolgimento

La squadra una volta posizionatasi e pronta al tiro chiamerà via radio su un canale dedicato il direttore di tiro fornendo il suo identificativo (es. "Squadra 1", non "club x") ed aspetterà la risposta del direttore, comunicherà la propria posizione fornendo le coordinate rilevabili sulla mappa che avrete a disposizione. Verrete raggiunti nella vostra posizione dal direttore di tiro che misurerà immediatamente la distanza dalla sagoma, vi autorizzerà al tiro e si allontanerà. Avrete a disposizione 5 minuti da quel momento per effettuare il tiro. A tiro effettuato vi verrà confermato immediatamente l'esito positivo da un cicalino sonoro. In caso di errore il tiratore potrà effettuare nuovamente il tiro comunicandolo all'arbitro. Se deciderà di cambiare posizione di tiro dovrà però ricominciare la procedura per la richiesta di luce verde. Dopo aver effettuato con successo il tiro, eliminate gli addetti alla stazione radio nell'edificio, fornite le coordinate GPS via radio al QG e abbandonate rapidamente l'area. Le coordinate da comunicare dovranno obbligatoriamente essere UTM UPS WGS 84.

Obj 2 - Catturare il capo delle FARC, il Generale Andrea Hernández

Si dice che il Generale Andrea Hernández sia tornato in attività. Trovatelo e, se ci riuscite, catturatelo VIVO. Cercate di capirne di più e indagate sul suo conto.

Se il Generale Hernández verrà colpito da un colpo singolo, sarà considerato ferito con scarse capacità di movimento. Qualora dovesse essere colpito da una raffica o da ripetuti colpi singoli, si dichiarerà morto e l'Obj verrà considerato nullo. Obj ripetibile successivamente.

Obj 3 - Eliminare il vice delle FARC, il Colonnello Pacho Ramirez Ortega

Il Colonnello Pacho Ramirez Ortega si trova quasi sempre nel suo quartier generale, ma i nostri informatori ci hanno segnalato che è stato avvistato diverse volte in varie parti della regione. Potreste intercettarlo lungo i suoi spostamenti. Uccidetelo!

Potete colpire il vostro bersaglio in qualsiasi momento, ma solo con l'asg bolt action (oppure con pistola a colpo singolo, oppure uccisione silenziosa). Una volta colpito, defilarsi immediatamente, contattare il QG sul canale PMR1 e comunicare l'orario dell'uccisione. Attenzione! Se anche solo un membro della squadra sniper verrà eliminato durante l'ingaggio, l'Obj verrà considerato nullo. Obj ripetibile successivamente.

Obj 4 - Eliminare il capo dell'ELN, Nicolás Rodríguez Bautista

Nicolás Rodríguez Bautista detto "Gabino" si trova spesso al suo quartier generale, ben protetto da una scorta armata numerosa. Sarà estremamente difficile riuscire ad eliminarlo nel suo covo, ma ovviamente non impossibile! I nostri informatori ci hanno avvisato che a volte si reca di persona a contrattare la vendita di coca con i narcotrafficienti locali, ma quando si sposta lo fa sempre con una piccola scorta.

Potete colpire il vostro bersaglio in qualsiasi momento, ma solo con l'asg bolt action (oppure con pistola a colpo singolo, oppure uccisione silenziosa). Una volta colpito, defilarsi immediatamente, contattare il QG sul canale PMR1 e comunicare l'orario dell'uccisione. Attenzione! Se anche solo un membro della squadra sniper verrà eliminato durante l'ingaggio, l'Obj verrà considerato nullo. Obj ripetibile successivamente.

Obj 5 - Distruggere la postazione missilistica

Il capo delle ELN, ha recuperato e riparato la postazione missilistica, posizionandola nel territorio sotto il suo controllo, pronta ad essere utilizzata contro chiunque intralci i suoi intenti. Il vostro compito sarà quello di avvicinarvi all'obiettivo silenziosamente senza farvi scoprire dalle pattuglie e dalle guardie, sparare al sistema di puntamento dei missili e sganciarsi rapidamente senza essere visti.

N.B. In caso di pioggia l'obj potrebbe essere temporaneamente inattivo. Contattare il canale di emergenza PMR1 per qualsiasi dubbio

Modalità di svolgimento

La squadra una volta posizionatasi e pronta al tiro chiamerà via radio su un canale dedicato il direttore di tiro fornendo il suo identificativo (es. "Squadra 1", non "club x"), il quale darà l'OK al tiro. L'avvenuta disattivazione del sistema di puntamento verrà confermata da un segnale sonoro. Non vi è limitazione al numero di tiri, che devono essere fatti col l'ASG bolt action, ma qualunque rumore generato erroneamente farà insospettire le guardie che inizieranno a perlustrare l'area. NB. La modalità stealth in questo obj viene intesa come portare a termine il tiro senza essere uccisi. Qualora doveste ingaggiare per errore le guardie dell'obj, tale verrà considerato nullo e i morti dello scontro faranno perdere punti come da tabella. L'obj sarà comunque ripetibile

Obj 6 - Fotografare lo scambio di droga

Cercate di documentare lo scambio di droga tra i membri dell'ELN e i narcotrafficienti. È sufficiente una sola foto/video ma di buon dettaglio.

Obj 7 – Tipografia

Le nostre fonti ci hanno informato che l'ELN ha iniziato a stampare banconote false per espandere il loro arsenale. Non viene richiesta la distruzione della struttura, ma sarà sufficiente impadronirsi di una matrice. Documentate il tutto con delle foto.

Obj 8 - Distruggere la raffineria di droga

Nel territorio controllato dai narcotrafficienti è presente una piccola raffineria di cocaina in produzione notte e giorno. Non è molto grande, ma il fatto di trovarsi vicino al confine ne facilita lo spaccio, inoltre il fatto che sia strettamente legata all'ELN fa sì che distruggendola si indebolisca economicamente l'ELN stesso. La raffineria è protetta solitamente da 2-3 guardie armate. Eliminatele rapidamente e silenziosamente se non volete attirare su di voi i loro compagni che si trovano in un campo base poco distante. Siccome nella produzione della cocaina si usano diverse sostanze infiammabili, ed il laboratorio ne è pieno, sarà sufficiente piazzare un po' di esplosivo C4 per far saltare tutto in aria.

Per completare l'obj piazzare il C4 all'interno della struttura, scrivere il nome del team sul foglio alla porta e l'ora ed abbandonare velocemente l'edificio. N.B. Il C4 deve essere "acquistato" in loco solo ed esclusivamente con valuta circolante in gioco. NON saranno ammesse qualsiasi tipo di valute portate da voi e/o oggetti utilizzati come scambio.

Obj 9 – Sala torture (tiro sniper)

Nell'ultimo periodo i narcotrafficienti del cartello "Sagrado Corazón" hanno aumentato il numero dei rapimenti in attesa di riscatto. Nella zona sono state sentite delle urla provenienti da un edificio. Avvicinatevi senza farvi scoprire, neutralizzate le guardie e scoprite cosa c'è dentro.

È vietato entrare nell'edificio prima di aver neutralizzato la guardia. L'obj sarà attivo fino alle h20:00 e oltre questo orario non sarà più possibile portarlo a termine.

Modalità di svolgimento

La squadra una volta posizionatasi e pronta al tiro chiamerà via radio su un canale dedicato il direttore di tiro fornendo il suo identificativo (es. "Squadra 1", non "club x") ed aspetterà la risposta del direttore. Una volta ottenuta luce verde attenderete l'uscita dall'edificio della guardia. Questa indosserà un elmetto sonoro che emetterà un avviso acustico quando viene impattato dal pallino. Neutralizzare la guardia con fucile bolt action cercando di colpire l'elmetto. Dopodiché è possibile entrare nell'edificio. La guardia sarà giocante e si muoverà. La modalità stealth (e quindi punteggio aggiuntivo) di questo obj viene intesa come obj portato a termine senza perdite da parte della squadra sniper e con un unico colpo alla testa della guardia (discriminante il cicalino dell'elmetto). Avrete a disposizione un massimo di 15 minuti per completare l'obj. Qualora dovreste finire fuori orario, l'obj sarà considerato nullo. Obj non ripetibile.

Obj 10 - Fotografare l'esportazione di droga

Cercate di fotografare i corrieri della droga durante lo scambio con i compratori esteri fuori dal confine. È sufficiente una sola foto/video ma di buon dettaglio.

Obj segreto 1

Non abbiamo notizie su questo obj. Durante il gioco vi sarà rivelato.

Obj segreto 2

Non abbiamo notizie su questo obj. Durante il gioco vi sarà rivelato.

Squadra

La pattuglia è composta da 3 operatori: cecchino, spotter e un terzo uomo come supporto. Il numero di vite è illimitato. Le modalità di rientro in gioco, una volta colpiti, sono due:

- Dopo 10 minuti dal termine dell'ingaggio, se non è stata eliminata l'intera squadra
- Immediatamente, nel caso in cui venga eliminata l'intera squadra.

Ogni squadra riceverà un'esatta finestra di tempo per l'esfiltrazione di 10 minuti.

Equipaggiamento

Vista la natura della missione si consiglia un'arma secondaria per il tiratore; il fucile di precisione dovrà essere non elettrico (in parole povere saranno concessi solo fucili a gas o a molla) con una potenza massima di 1 Joule.

TUTTE LE ALTRE ARMI DOVRANNO ESSERE SOTTO IL LIMITE DEL J, E SARANNO TUTTE TESTATE INCLUSE LE PISTOLE (ergo con bb da 0,20 gr 100 m\s ok; 100,1 m\s no); per quanto riguarda i caricatori non vi è limite di numero, dimensione o portata, se non per quelli elettrici: massimo un caricatore elettrico a squadra. Il materiale trovato incustodito nel campo di gioco verrà sequestrato dalla contro, portato al loro campo base e darà un punteggio negativo al termine della gara; sarà comunque possibile tentarne il recupero.

Vietate le repliche HPA, eccetto per le fazioni.

Saranno permessi tutti i sistemi di puntamento e di visione consentiti dalle vigenti leggi italiane.

Granate a mano con esplosivo, fumogeni, petardi ed altre cose illegali sono assolutamente vietate!

Punteggi

Il punteggio del tiro sull'OBJ 1 verrà così calcolato: 100 punti per il colpo a bersaglio, il numero di tiri saranno il divisore mentre la distanza da cui sarà effettuato il tiro sarà il moltiplicatore; ecco un esempio: un colpo a segno sparato da 30 metri frutterà: $100 \times 30 : 1 = 3000$, altro esempio: il tiratore spara due colpi ma solo uno va a segno da una distanza di 30 metri $100 \times 30 : 2 = 1500$. 1000 pt extra saranno assegnati per la corretta consegna dei punti GPS e distruzione dell'obj con attacco aereo.

L'abbattimento o l'ingaggio di esponenti di squadre avversarie viene caldamente sconsigliato anche perché non darà nessun punteggio, anzi renderà più facile l'individuazione agli ostili.

E' fatto esplicito divieto di forme varie di alleanze tra le squadre.

Vista la natura della gara viene data la possibilità ai partecipanti di eseguire morti con arma bianca: basterà toccare l'avversario il quale si siederà a terra senza emettere un fiato e senza fare rumore; sono ammesse repliche di coltelli dummy o simili.

- Ripetitore Radio: 100 punti con variabili descritte sopra + 1000 punti
- Distruzione raffineria: 2 000 punti
- Uccidere il capo dell'ELN, Nicolás Rodríguez Bautista: 3 000 punti
- Catturare vivo Hernández: 1000 punti
- Uccidere il vice delle FARC, Pacho Ramirez Ortega: 3000 punti
- Distruzione postazione missilistica, modalità stealth: 3 000 punti
- Distruzione postazione missilistica, modalità non stealth: 2 000 punti
- Foto compravendita della coca: 3 000 punti
- Foto esportazione della droga: 2 000 punti
- Tipografia 1000
- Sala Torture modalità stealth: 3000
- Sala Torture modalità non stealth: 1500
- Esfiltrazione corretta: 500 punti ad operatore
- Materiale sequestrato: -2 000 punti
- Eliminazione operatore squadra sniper: -200 punti
- OBJ segreto 1: 2000 punti
- OBJ segreto 2: 2000 punti

Informazioni varie

- La manifestazione avrà una durata di 20 ore no-stop, bisognerà presentarsi sul campo entro le 9:00 del giorno 3 settembre ed ogni squadra dovrà provvedere alle proprie necessità dall'arrivo al campo fino al momento di termine della manifestazione la mattina seguente.
- E' possibile lasciare bevande e viveri all'organizzazione. Verranno contrassegnate col numero di squadra e saranno disponibili presso il bar durante tutta la durata del torneo. Data la morfologia del campo di gioco e le alte temperature durante il giorno, si raccomandano tutte le squadre di provvedere al proprio fabbisogno poiché l'organizzazione NON fornirà viveri e bevande.
- I membri dell'organizzazione (arbitri e persone momentaneamente non giocanti) indosseranno un gilet fosforescente e non dovranno assolutamente essere ingaggiati!!!!!!
- In campo saranno presenti automezzi dell'organizzazione che potranno essere fermati, ma MAI ingaggiati. Con le 4 frecce in funzione sono da considerarsi NON IN GIOCO, non interagite.
- Ogni squadra potrà organizzare il proprio campo base all'interno del campo di gioco una volta incominciato il torneo, visto la natura e la durata della manifestazione è consigliato l'uso di sacchi a pelo. Verrà comunque lasciata massima libertà di decisione ed organizzazione alle squadre partecipanti. Si ricorda che in ogni caso si sarà sempre e comunque attaccabili dalla contro.
- Negli ingaggi DA e VERSO gli edifici e' obbligatorio sparare a colpo singolo. In caso di presenza di tende è vietato ingaggiare DA e VERSO di esse. I membri della controinterdizione che dormono all'interno delle tende (interne ai campi base) sono considerati non operativi e non potranno uscire ed ingaggiare fino al termine dello scontro.
- E' severamente vietato manomettere recinzioni, filo spinato e forzare le porte degli edifici chiusi. I trasgressori verranno allontanati immediatamente dal torneo.
- Il torneo verrà svolto con qualsiasi condizione atmosferica (a discrezione dell'organizzazione).

Per qualsiasi chiarimento, domanda o dubbio siamo a vostra disposizione.

spartan.club@hotmail.it o Facebook

Cordiali saluti

Spartan Club