



DE
DIREZIONE ESERCITAZIONI

PROGETTO
GRANDE CACCIA

Indice:

<i>PREMESSA</i>	3
Cap. 1 - ORGANIZZAZIONE del PROGETTO GRANDE CACCIA.	3
1.1 - Il progetto "GRANDE CACCIA".	3
1.2 - La DE regionale.	3
1.3 - Rapporti tra la De regionale e la DE nazionale.	4
1.4 - Organizzazione delle DE regionali.	4
1.5 - Rapporti tra DE regionale e il Comitato Regionale.	4
1.6 - Forum regionale.	4
1.7 - Situazione regionale.	4
1.8 - Aspetti economici.	4
1.9 - Aspetti organizzativi.	5
Cap. 2 - ASPETTI TECNICI.	5
2.1 – Principi Fondanti.	5
2.2 – Durata temporale.	6
2.3 – Terminologia.	6
2.4 – Ambientazione.	8
2.4 – Pianificazione.	8
2.5 – De-Briefing.	8
2.6 – Elementi Base.	8

PREMESSA

La DE nazionale, nella figura dei suoi rappresentanti, non nasce “per insegnare”, ma nasce per far sì che il progetto Grande Caccia abbia una linea di condotta unitaria a livello nazionale, in modo che sia possibile, in futuro, organizzare anche eventi inter-regionali partendo da una medesima concezione di gioco.

Cap. 1 - ORGANIZZAZIONE del PROGETTO GRANDE CACCIA.

1.1 - Il progetto “GRANDE CACCIA”.

Le simulazioni del progetto GC prevedono una **tipologia di gioco non competitiva su modello realistico**.

Gli interpreti, sia essi impegnati in ruoli di interdizione o in compiti di controllo del territorio, svolgono un ruolo attivo, immedesimandosi ed interpretando ciò cui è stato loro assegnato.

Benché non competitivo, l'evento “GRANDE CACCIA” deve risultare impegnativo, ma non per le doti fisiche richieste, ma per i concetti, le modalità e le tecniche impiegate.

Indispensabile, in questa tipologia di gioco, è il “buon senso”, inteso come capacità di adeguamento ed elasticità tali, da poter limitare al massimo gli aspetti normativi e fare della libertà interpretativa la chiave di volta per la buona riuscita delle manifestazioni.

La linea guida di ogni manifestazione deve essere la “veridicità”, ricercata nella ricostruzione di fatti realmente accaduti o di pura fantasia, ma modellati su un apparato scenografico e geopolitico credibile.

Di contro, ai partecipanti, è richiesta una pianificazione accurata, con le dovute distinzioni tra strategia e tattica, analisi cartografiche approfondite e standard operativi efficienti.

La libertà d'interpretazione è lo strumento per sopravanzare l'avversario con astuzia ed intuito. L'organizzazione, la tattica e la gestione delle proprie forze in campo è la chiave per scardinare l'apparato organizzativo avversario.

Niente di ciò può essere attuato senza la dovuta immedesimazione nel ruolo affidato, senza una buona dose di complicità e buon senso nel risolvere eventuali controversie.

Una simulazione ben riuscita è frutto di tante piccole vittorie e del saper riconoscere anche la superiorità dell'avversario.

1.2 - La DE regionale.

- La DE regionale è l'organo che organizza e regola le simulazioni non competitive in regione.
- La DE regionale, innanzi tutto, deve essere espressione diretta dell'ASNWG.
- Possono partecipare alle attività della DE tutti i soci iscritti con ASNWG.
- E' importante chiarire che ciò non significa “partecipazione di massa”, ma “partecipazione selezionata” di coloro che sono interessati, realmente motivati e caratterialmente predisposti alla tipologia di gioco.
- La DE regionale ha la facoltà, nei casi in cui si renda necessario, di negare la partecipazione ad individui ed associazioni che non in sintonia con il progetto, o di

cacciare coloro che, per atteggiamenti o incomprensione delle modalità, si rendano colpevoli di atti che vadano a minare lo sviluppo del progetto, presente e futuro.

- E' importante che la DE permetta, a coloro che non conoscono le modalità di gioco ed i concetti trainanti, di poter prendere parte alle iniziative, a patto che ne rispettino le "regole".
- Citazione di un noto giocatore di soft-air: *"... se avete qualche idea semplice e soprattutto efficace per migliorare il tutto bene, altrimenti, se non vi sentite in sintonia con tutto ciò, tanti saluti e grazie per aver deciso di non rovinarci le giornate a vicenda. La presa coscienza d'incompatibilità, è un gesto d'intelligenza e rispetto che, sicuramente, ci renderà tutti felici e ci farà risparmiare tempo."* F.V.

1.3 - Rapporti tra la De regionale e la DE nazionale.

- La DE regionale ha libertà di gestione e di programmazione all'interno della regione.
- La DE regionale deve rifarsi alle linee guida proposte dalla DE nazionale, che funge da collante tra tutte le regioni e come "supporto" in caso di necessità.
- Al fine di organizzare le singole attività in un'ottica più ampia, è importante che le singole DE regionali informino la DE nazionale dei loro progetti con l'invio dell'OpOrd. Tutto ciò al fine di gestire una crescita del Progetto Grande Caccia in maniera uniforme in tutte le regioni ed evitare sovrapposizione di eventi targati GC.

1.4 - Organizzazione delle DE regionali.

- La DE regionale, per ovvi motivi, non viene "eletta" né rinnovata con il cambio del direttivo regionale, in quanto, nasce come gruppo di lavoro con medesimi intenti, concezione di gioco e con capacità di gestione di eventi complessi.
- Il gruppo di lavoro, almeno inizialmente, dovrà essere formato da persone di esperienza per dare modo alla neonata DE di iniziare le attività. Non ci sono limitazioni sul numero degli elementi che costituiscono il gruppo di lavoro né sul sistema di lavoro al loro interno.

1.5 - Rapporti tra DE regionale e il Comitato Regionale.

- Deve risultare chiaro che la DE regionale è parte integrante dei comitati regionali e deve essere in linea con la politica gestionale del presidente regionale (figura a cui deve fare riferimento), con cui concordare il calendario e le attività dell'intero comitato.
- Evitare in maniera assoluta sovrapposizione di eventi GC con eventi di campionato regionale o attività didattiche dello stesso.
- A seguito di ciò, è auspicabile che i calendari biennali siano concordati tra tutti gli organi dei direttivi regionali.

1.6 - Forum regionale.

- E' auspicabile la creazione di un forum dedicato all'interno del portale del Comitato Regionale, che funga da "vettore" per l'organizzazione e la pianificazione delle attività.

1.7 - Situazione regionale.

- Al fine di individuare l'effettiva situazione di ogni regione, è conveniente per i responsabili regionali individuare, data l'esperienza o l'interesse degli interessati, quale sia il modello di simulazione più confacente alla situazione e, in caso di necessità, iniziare l'attività anche con sistemi di gioco più semplici e vicini all'abituale sistema di gioco.

1.8 - Aspetti economici.

Fondo cassa e spese accessorie.

- Ogni DE regionale, se necessario, potrà richiedere ai partecipanti degli eventi Grande Caccia, una “quota di rimborso spese”.
- Tale quota, dettata dall'entità delle spese accessorie necessarie allo sviluppo della simulazione, danno vita al “fondo cassa” di ogni DE regionale.
- Il “fondo cassa”, affidato al tesoriere della DE regionale, deve servire per coprire le spese necessarie ed è a disposizione della sola DE.
- Nel caso in cui la DE non disponga di fondi propri, potrà accedere alle casse del comitato regionale (previo assenso del direttivo regionale, ovviamente), premurandosi di restituire l'intero ammontare, nel momento in cui potrà disporre di fondi propri.
- La DE regionale ed il progetto Grande Caccia, NON HA SCOPO DI LUCRO.
- Nel caso in cui, una DE regionale cessi la propria attività, l'ammontare del “fondo cassa”, saldati eventuali debiti pendenti, confluirà nella cassa del Comitato Regionale di appartenenza.
- Se la DE regionale è costituita da asd di due Comitati Regionali distinti, l'ammontare del “fondo cassa”, saldati eventuali debiti pendenti, sarà diviso in parti uguali per confluire nelle casse dei rispettivi Comitati.

1.9 - Aspetti organizzativi.

Eventi targati Grande Caccia.

- Il progetto GRANDE CACCIA è espressione diretta di FIGT - ASNWG.
- E' fatto obbligo che tutti gli eventi targati GC, siano organizzati dalla DE regionale e dai suoi responsabili e rappresentanti.
- Non sarà possibile, per singole associazioni, organizzare eventi targati Grande Caccia.
- A scopo puramente divulgativo del lavoro di FIGT - ASNWG in ambito nazionale, potranno partecipare ad eventi GC anche asd non regolarmente iscritte con figt - asnwg.
- Tale partecipazione deve comunque risultare occasionale, ed il numero delle asd non figt - asnwg dovrà essere sempre minoritario rispetto alle asd appartenenti ad ASNWG.

Cap. 2 - ASPETTI TECNICI.

2.1 – Principi Fondanti.

La tipologia di gioco e gli intenti prefissati fanno sì che sia necessaria chiarezza sulle modalità di approccio a questo tipo di simulazioni. Per esperienze passate e presenti, siamo costretti ad elencare alcuni dei principi che caratterizzano questa tipologia di gioco e di cui è giusto informare chi ci si avvicina:

- Non si partecipa per consumare kg di BB,
- Non si partecipa per vincere,
- Non si partecipa se non si ha l'intenzione di rispettare la catena di comando,
- Non si partecipa senza un'adeguata pianificazione e uno studio approfondito dei compiti assegnati,
- Non si partecipa per fare foto alla propria attrezzatura e poi ritirarsi in tenda in caso di cattive condizioni meteorologiche,
- Non si partecipa se abbiamo la presunzione di colpire sempre e ovunque un bersaglio,

- Non si partecipa se la nostra presenza deve mettere in difficoltà l'operatività dei nostri compagni,
- Non si partecipa se non abbiamo in noi principi fondamentali come "Il rispetto reciproco tra avversari", "Spirito di amicizia" e "Lealtà".

2.2 – Durata temporale.

Il progetto GC deve essere inteso come un "sistema di gioco" che non è legato forzatamente alla durata temporale.

Sarà possibile organizzare simulazioni anche di durata limitata, è sufficiente che il concetto di gioco e la sua preparazione abbiano precise specifiche.

2.3 – Terminologia.

Analisi dei termini utilizzati correntemente per uniformare e fare chiarezza sui significati delle parole.

> INTERDIZIONE D'AREA.

L'*Interdizione* prevede l'infiltrazione di aliquote di forze in aree prescelte del territorio controllato dall'avversario, allo scopo di precluderne o ridurne l'attività operativa mediante azioni fondate sulla sorpresa, fino alla conclusione di un ciclo operativo, che è definito dalla remuneratività o dalla sostenibilità dell'impegno, e si concreta nell'esfiltrazione o nel ricongiungimento con forze amiche.

L'attuazione dell'interdizione d'area è prevista in caso di:

- a) Aree caratterizzate da:
 - obiettivi remunerativi;
 - disponibilità di zone di rifugio (impervie, coperte) per la condotta evasiva;
 - popolazione favorevole o almeno neutrale, oppure assente.
- b) Nel combattimento, i criteri sono i seguenti:
 - sviluppare azioni violente di breve durata, in serie e in coordinazione, per frazionare e disorientare la reazione;
 - operare solo di notte, nei momenti e nei luoghi più inattesi per il nemico;
 - sostare di giorno in bivacchi occulti, variandone spesso l'ubicazione;
 - mantenere costantemente iniziativa e libertà di azione.

Le azioni fondamentali sono: il colpo di mano e l'imboscata. A queste si aggiungono il sabotaggio, il saccheggio, il cecchinaggio, la posa di mine e trappole.

L'Interdizione si differenzia dunque dalle azioni convenzionali:

- a) per la maggiore durata;
- b) per gli obiettivi, da acquisire principalmente durante l'azione;
- c) per la composizione e articolazione delle forze;
- d) per i procedimenti di azione.

> INFILTRAZIONE.

Sono le operazioni necessarie all'inserimento del personale militare sul luogo delle operazioni. L'*Infiltrazione* può aver luogo per via terrestre, aerea (aviolancio, atterraggio d'assalto, elitransporto), acqua (in superficie, sottomarina, anfibia), o con una combinazione delle vie suddette. Nella via terrestre è prevista anche l'infiltrazione "statica", cioè lasciandosi superare dall'avanzamento del fronte di battaglia per poi operare nelle retrovie.

> ESFILTRAZIONE.

Sono le operazioni che sanciscono l'uscita delle aliquote dal luogo delle operazioni. L'esfiltrazione utilizza le vie già previste per l'infiltrazione, ad eccezione degli aviolanci e della versione statica.

> CONTROINTERDIZIONE.

Sono le operazioni che nascono come contrasto alle operazioni di Interdizione, ed è assimilabile (e applicabile) alla controguerriglia.

In via preliminare:

- a) le unità più idonee alla condotta dell'Interdizione sono anche quelle più efficaci nel contrastarla;
- b) i procedimenti più appropriati in Controinterdizione sono analoghi a quelli adottati dalla controparte.

Le forze destinate ad operazioni di controinterdizione tendono a ricalcare la composizione ed articolazione di quelle dell'Interdizione, con qualche notazione:

- a) le pattuglie sono meno consistenti e più agili, dovendo confrontarsi soltanto con obiettivi umani e non avendo problemi di alimentazione;
- b) è indispensabile disporre di una riserva operativa di area, "autoportata", per interventi immediati.

Per quanto attiene al combattimento:

- a) la scelta dello schieramento iniziale delle forze segue lo stesso processo operativo previsto per l'Interdizione, tendendo idealmente alla sovrapposizione delle aree di competenza;
- b) nell'arco diurno, le pattuglie svolgono un'incessante azione di ricerca, per tenere l'avversario sotto costante pressione, costringerlo a cambiare le zone di bivacco, precludergli il riposo e tendere a privarlo della libertà di azione;
- c) nell'arco notturno, vengono predisposti posti di ascolto e imboscate sugli itinerari tra le zone di rifugio ed i presumibili obiettivi, o su passaggi obbligati;
- d) la propria sicurezza assume scarso rilievo, in quanto il nemico ha tutto l'interesse ad eludere il contatto e a mantenere condotta evasiva;
- e) all'avversario "agganciato", non deve essere mai permesso di rompere il contatto, e deve essere segnalato senza indugio al Comando d'Area per l'eventuale impiego della riserva di forze o di fuoco.

Il successo della Controinterdizione si misura non solo e non tanto in termini di perdite inflitte al nemico, ma piuttosto nelle quantità di iniziative alle quali egli è stato indotto a rinunciare a causa dell'azione controinterditiva.

E' possibile, per assurdo, che in un ciclo operativo, la Controinterdizione non stabilisca alcun contatto con le forze contrapposte, ma che queste siano così incalzate e impegnate a "sopravvivere", da essere costrette all'esfiltrazione.

> AZIONI CONVENZIONALI.

La **guerra convenzionale** è una forma di guerra condotta impiegando armi militari e tattiche di battaglia convenzionali fra due o più stati in aperta contrapposizione. Le forze su ciascun fronte sono ben definite, e combattono usando armi che si rivolgono prevalentemente contro lo schieramento combattente nemico. Lo scopo generale della guerra convenzionale è indebolire o distruggere la forza militare avversaria. Ciò nondimeno, per indurre alla capitolazione, uno o più dei contendenti può alla fine, far ricorso a tattiche di guerra non convenzionale.

> AZIONI NON-CONVENZIONALI.

La **guerra non convenzionale** consiste nel tentativo di ottenere la vittoria sull'avversario attraverso la capitolazione o il sostegno clandestino di una parte del popolo (teoricamente) nemico. Si differenzia dalla guerra convenzionale per i seguenti tratti:

- a) forze ed obiettivi sono occulti o definiti solo parzialmente,
- b) tattiche ed armi tendono a generare sovversione o intimidazione;

Sono comprese, semplificando, attività di guerriglia, sovversione, sabotaggio ed attività di *intelligence*.

2.4 – Ambientazione.

Analisi dell'impostazione scenografica della manifestazione, ed in particolare attenzione su:

PRESUPPOSTO STRATEGICO: condizione preliminare, sono gli antecedenti necessari per originare un conflitto, sia esso convenzionale che non-convenzionale.

SCENARIO GEO-POLITICO: ipotetica ambientazione geografica (con distinzione tra stati o etnie appartenenti al medesimo stato), costruita in maniera tale che sia veritiero un ipotetico conflitto armato. E' necessario quindi fare riferimento a confini amministrativi, storia ed interessi economici della regione di fantasia (o meno) in cui si svolge la manifestazione.

DOCUMENTAZIONI ACCESSORIE: insieme di notizie, non fondamentali per lo svolgimento della simulazione, ma che servono a completare ed a costruire "l'ambientazione psicologica ed emotiva" in cui i giocatori devono operare, dando vita quindi all'interpretazione del ruolo.

2.4 – Pianificazione.

Attività di "pre-gioco", modalità:

- a) Formulazione degli ordini di missione, seguendo la logica della gerarchia militare, affinando l'aspetto simulativo ed incrementare l'interpretazione.
- b) Riferimento a standard NATO nella compilazione degli ordini di missione, piegando la standardizzazione a favore degli ambiti di utilizzo nel soft air.

2.5 – De-Briefing.

Attività di analisi finale che sostituiscono la classifica e concludono la manifestazione.

- a) E' importante, a fine manifestazione, analizzare l'evoluzione del gioco durante l'arco di tutta la simulazione, confrontando i rispettivi ordini di missione e le modalità con cui sono stati eseguiti i compiti assegnati. Tale pratica deve servire per affinare le tecniche e le procedure di gioco, eventuali mancanze nei regolamenti e come sede di apprendimento.
- b) In questa sede si discuteranno eventuali malintesi, modifiche da apportare e tutto ciò che risulta inerente alla simulazione in questione ed a quelle future.

2.6 – Elementi Base.

Nozioni di base per la costruzione di una simulazione, incentrata sul modello NC.

- AO - Area operativa.

Aree proporzionalmente adeguate al numero dei partecipanti e alla durata delle simulazioni.

Il terreno di gioco deve permettere ampia manovrabilità alle forze in campo, in modo da esaltare la libertà di interpretazione.

- DE - Direzione Esercitazioni.

Gruppo di lavoro ristretto che, durante lo svolgimento della simulazione e nelle fasi di pianificazione, si occupa della "regia" della manifestazione, intervenendo quando necessario per dirimere situazioni di stallo o modificare in corso d'opera lo svolgimento della simulazione.

- Durata della simulazione.

È consigliabile da un minimo di 6 ore fino ad un massimo di 24 h.

- Op.Ord. – Ordini Operativi.

Insieme di informazioni necessarie ad individuare lo “scopo” del gioco. Deve contenere orari, stralci cartografici e riferimenti geografici.

Può essere cartaceo o in formato digitale e deve essere consegnato alle forze in campo almeno 30 giorni prima dell’inizio della manifestazione.

- Forze in AO.

È consigliabile mantenere sempre il rapporto di 3:1 tra le forze di Contro-Interdizione e gli operatori di Interdizione.

Esempio:
n. operatori di contro-interdizione 90.
n. operatori di interdizione 30.

- Presidio su ogni Obj.

Il numero di operatori assegnati al presidio di punti sensibili (OBJ) dovrà mantenere il rapporto di 1/3 rispetto alla totalità delle forze di Interdizione.

Esempio:
n. operatori di interdizione 30.
n. massimo operatori di presidio per ogni obj 10.

- Ptg di Controinterdizione.

Non ci sono limitazioni sul numero di operatori facenti parte delle pattuglie di controinterdizione.

- Ingresso in campo forze di Interdizione.

Nessun limite.

- Ingresso in campo forze di Contro-Interdizione e presidio obj.

Il dispiegamento delle forze di contro-interdizione e di presidio dei punti sensibili in campo, deve avvenire nell’arco di tempo designato, antecedente all’inizio effettivo della simulazione. Si consiglia di limitare tale periodo ad 1 ora.

- Operatività delle Forze di Interdizione.

Le forze di interdizione possono entrare e uscire dall’ AO senza limitazioni.

- Uso di mezzi da parte della contro-interdizione.

Ogni mezzo utilizzato dalle forze di contro-interdizione, deve essere chiaramente contrassegnato da simboli o sigle posti sulle fiancate. Tali simboli devono essere riportati anche sull’Op.Ord. e devono avere dimensioni e colorazione che ne distinguano l’appartenenza dalla media distanza.

- Uso di mezzi da parte delle forze di interdizione.

AmMESSO se previsto e regolamentato nell’ Op.Ord.

- Uso di ASG da e verso mezzi.

AmMESSO se previsto e regolamentato nell’ Op.Ord.

- Fermare, Sequestrare, eliminare un Mezzo.

AmMESSO se previsto e regolamentato nell’ Op.Ord.

- Munizionamento.

Se non diversamente specificato in Op.Ord., nessun limite.

- Cache – rifornimenti nascosti.

È possibile, da parte delle forze di interdizione, nascondere in AO materiale necessario allo svolgimento della missione (*dal termine francese "caché" che significa nascosto*).

- Scoperta di cache da parte della controinterdizione.

Le forze di controinterdizione che rinvencono in AO materiale occultato, potranno impadronirsene (trasportandolo nel campo di prigionia più vicino avendo cura di non danneggiare il materiale), o utilizzare l'informazione come è ritenuto più opportuno da parte delle forze di controinterdizione.

- Fasce Vita.

Ogni giocatore appartenente alle forze di controinterdizione, deve indossare una fascia identificativa al braccio. Tale fascia deve essere ben visibile ed indica che il giocatore è "attivo".

- Operatore della controinterdizione colpito.

Quando un operatore della controinterdizione è colpito da un avversario o da "fuoco amico", il giocatore stesso è escluso momentaneamente dal gioco.

L'esclusione dal gioco è dichiarata togliendo la fascia di riconoscimento dal braccio.

Se l'operatore è colpito da avversari, la fascia deve essere consegnata agli stessi.

Se l'eliminazione avviene per "fuoco amico", l'operatore riporrà la fascia in tasca.

Per riprendere le fasce, e quindi tornare "attivi", gli operatori di controinterdizione devono recarsi al più vicino "ospedale".

Non è permesso prendere più di una Fascia Vita alla volta.

- Ospedali.

Gli "Ospedali" sono i punti all'interno dei quali è possibile, per i giocatori appartenenti alle forze di controinterdizione, tornare in possesso delle fasce identificative, e quindi "attivi".

È compito della DE posizionare 1 o più "Ospedali" sul campo di gioco in posizioni tali da facilitare gli spostamenti e la logistica.

Tutti gli "Ospedali" in AO devono essere segnalati tramite bandiera visibile a distanza e mezzo cyalume durante le ore notturne (colore e modalità di segnalazione devono essere specificati in Op.Ord.). Gli Ospedali non possono subire attacchi.

- Rientro in gioco dell' Operatore Colpito.

Si fa divieto all'operatore di controinterdizione rientrare in gioco sullo stesso Obj o nella zona dello scontro dove è stato eliminato, al fine di simulare la momentanea superiorità numerica delle forze di interdizione.

- Operatori delle forze di interdizione colpiti.

In caso di scontri con pattuglie di controinterdizione, l'operatore delle forze di interdizione deve comportarsi come segue:

- | | |
|--------------------|---|
| Ingaggio vinto – | ogni operatore in interdizione colpito torna immediatamente in gioco alla fine dell'ingaggio. |
| Ingaggio perso – | tutti gli operatori in interdizione colpiti sono fatti prigionieri dalla pattuglia di controinterdizione. |
| Ing. abbandonato – | nel caso in cui l'interdizione abbandoni lo scontro ritirandosi, tutti gli operatori in interdizione <u>colpiti</u> sono fatti prigionieri dalle pattuglie di controinterdizione. |

- Prigionieri.

Gli operatori delle forze di interdizione catturati a seguito di uno scontro perso, sono scortati sotto sorveglianza al "campo di prigionia".

Il trasferimento può avvenire a piedi o con mezzi.

È ammessa la fuga solo e soltanto se previsto dall'Op.Ord.

- Campo Prigionia.

Luogo recintato o edificio, sorvegliato dalle forze di controinterdizione.

Quando gli operatori catturati raggiungono il campo di prigionia, devono consegnare buffetteria ed ASG alle forze di controinterdizione, che si premureranno di chiuderle in sacchi di plastica nelle immediate vicinanze dei prigionieri con la massima cura.

I prigionieri non possono essere perquisiti, ma devono essere sorvegliati con guardia armata a vista.

E' ammessa la fuga solo se prevista nell' Op.Ord.

- Liberazione operatori catturati.

I prigionieri sono liberati con le seguenti modalità:

Attacco al campo di prigionia - se le forze di interdizione riescono ad individuare il campo di prigionia, possono coordinare un attacco e tramite l'eliminazione degli operatori a guardia del campo, liberare gli interdittori catturati e tutto il loro equipaggiamento.

Liberazione spontanea – la DE, dopo un ragionevole tempo di permanenza, può decidere di liberare i prigionieri, inserendoli in AO dove ritenga più opportuno, con il fine di rispettare l'aspetto ludico della manifestazione.

- Assegnazione Canali Radio.

Non è prevista nessuna assegnazione di frequenze radio.

Ogni fazione decide autonomamente, salvo diverse specifiche segnalate in Op.Ord.

Sono ammesse intercettazioni, disturbi e false comunicazioni.

- Azioni di spionaggio e controspionaggio.

Non ci sono limitazioni di sorta sull'argomento, ogni fazione deve organizzarsi autonomamente per salvaguardare la propria operatività, in quanto, ogni azione volta ad ingannare o sviare l'avversario è ammessa.

Autore:

*Michele Cortopassi "poldo"
Asd Bommayee sac – Massarosa (LU)
Febbraio 2011*