

NEVER SAY MUSALA'

Tipologia: MilSim

Difficoltà fisica: medio/alta

Difficoltà di navigazione: alta

Durata: 16 ore

Località: Musala Campo Calabro

Data incontro: 16 Marzo, ore 17:00

Termine evento: 17 Marzo, ore 10:00

MapDatum: WGS84

Antefatto

La base operativa era in fermento. La conversazione tra SMALL VIPER e il GENERALE BARRA avevano sollevato una cortina di tensione che impregnava l'aria. Il Generale Barra, figura di spicco nella gerarchia militare, cercava un incontro con Small Viper, ma quest'ultimo si rifiutava categoricamente, timoroso di finire invischiato in situazioni pericolose.

Il Generale, in una conversazione crittografata, aveva confidato a Small Viper di sentirsi osservato, sospettando che qualcuno collegato ad AMHAD, una vecchia conoscenza, stesse facendo il gioco delle ombre nei pressi della sua abitazione. I tentativi del Generale Barra di contattare Small Viper erano rimasti vani, aumentando la preoccupazione nell'atmosfera.

Deciso a risolvere la situazione, il Generale Barra si rivolse al suo vecchio gruppo, i SOCOM. Chiese loro di scoprire che fine avesse fatto Small Viper.

Una rete di videosorveglianza hackerata dagli operatori SOCOM, mostra Small Viper allontanarsi dalla sua abitazione, con un personaggio sospetto. Una resistenza palpabile si percepiva nel suo atteggiamento mentre si allontanava. Il Generale Artemis, osservando le immagini, cercava risposte alle domande che tormentavano la sua mente. Nel quartier generale, l'atmosfera era carica di suspense.

I SOCOM, veterani delle operazioni speciali, si mossero rapidamente. Utilizzando le ultime coordinate note di Small Viper, inviarono un drone in ricognizione.

Il generale Artemis, con il supporto dei suoi uomini, cerca di decifrare la dinamica di quanto stava accadendo. Le informazioni provenienti dal drone suggerivano un coinvolgimento significativo di Small Viper con individui sconosciuti. Il Generale Artemis, inquieto, ordinò un'analisi più approfondita delle immagini, cercando indizi sulla provenienza e gli scopi del gruppo che aveva accompagnato Small Viper.

La trama intricata si sviluppava come un'operazione segreta, e le forze in campo erano destinate a scontrarsi in un teatro di guerra inaspettato. Le alleanze e le rivalità emergenti avrebbero portato la situazione verso una conclusione imprevedibile.

Il Generale Barra, conscio dell'urgenza della situazione, si rivolse al suo ex sottoposto, ora Generale dei SOCOM, Artemis, per tirare le fila della missione.

Artemis, già a conoscenza delle abilità straordinarie dei suoi uomini, decise di reclutare i migliori sniper, accompagnati dai loro osservatori, gli spotter. La missione assegnata era di vitale importanza: infiltrarsi in territorio ostile per acquisire informazioni decisive sull'eventuale scomparsa di Small Viper.

Gli ordini di missione erano cristallini: acquisire informazioni vitali senza compromettere la sicurezza della squadra. La precisione e la segretezza erano essenziali per il successo della missione. Il Generale Barra, consapevole della competenza di Artemis e della sua squadra, affidò loro la responsabilità di gettare luce sul mistero che circondava Small Viper.

L'esito di questa missione segreta aveva il potenziale di rivoluzionare lo scenario, svelando la verità dietro la scomparsa di Small Viper e rivelando le oscure trame che si intrecciavano in questo intricato contesto militare.

REGOLAMENTO

1. **SETUP:**

Sniper:

- *Fucile Sniper ASG (no AEG - repliche elettriche). Sono ammesse solo repliche a molla o a gas, purché siano fucili sniper.*
- *Arma di backup consentita: Pistola*

Spotter:

- *Qualsiasi replica con silenziatore.*
- *Non sono ammessi LMG (mitragliatrici leggere) o fucili sniper a molla/gas.*
- *Arma di backup e/o pistola consentite.*

Entrambi dovranno essere muniti di:

- *Qualsiasi tipo di camuffamento (ghillie suit, trucchi)*
- *Kit di primo soccorso*
- *Radio UHF/VHF*
- *GPS*
- *Almeno uno smartphone*
- *Dispositivi per ricognizione a distanza (monocolo, binocolo, reflex)*
- *Pallini biodegradabili*
- *3 Caricatori monofilari o bifilari*

Sono ammessi visori notturni e termici. Non è consentito il ricaricamento dei monofilari durante lo svolgimento dell'evento e quindi il trasporto di BB. e BB Loader.

2. **Comunicazioni:**

L'uso di comunicazioni radio criptate è consentito solo tra i membri della stessa squadra. Qualsiasi tentativo di intercettare o interferire con le comunicazioni nemiche è severamente vietato.

3. **Integrità del Campo di Battaglia:**

I partecipanti devono rispettare le zone di non combattimento e evitare di interagire con personale non coinvolto nell'evento. L'uso di dispositivi di localizzazione, eccetto quelli forniti dagli organizzatori, è vietato.

4. **Obiettivi Notturmi e Diurni:**

Gli obiettivi sono progettati per testare le abilità delle squadre sia di notte che di giorno. Le squadre devono utilizzare le tattiche adatte alle condizioni di illuminazione.

5. Riservatezza dell'Evento:

Tutte le informazioni ottenute durante l'operazione sono altamente riservate e non possono essere divulgate. L'identità delle organizzazioni coinvolte e degli informatori deve rimanere segreta.

6. Pattuglia di contro interdizione:

Durante le operazioni, sia di notte che di giorno, la scoperta o l'ingaggio degli operatori da parte di pattuglie di contro interdizione o di sentinelle addette alla sicurezza di possibili obiettivi potrebbe condurre alla loro cattura o al loro decesso durante lo scontro. Nel caso di cattura, saranno trasferiti in un edificio appositamente designato per la detenzione, e il loro rilascio sarà subordinato all'intervento della squadra di incursori incaricata della liberazione.

7. Penalità:

Un comportamento antisportivo comporterà l'allontanamento del team dall'evento. Qualsiasi contestazione verrà fatta in fase di debriefing all HQ.

Seguirà un debriefing al termine dell'evento con un riconoscimento per ogni team e un rinfresco offerto dall'organizzazione.

Decisioni degli Organizzatori:

Le decisioni degli organizzatori sono definitive e non soggette a contestazioni. Gli organizzatori si riservano il diritto di apportare modifiche al regolamento per garantire un'esperienza equa e sicura.

Questo regolamento è vincolante per tutti i partecipanti e deve essere attentamente seguito per garantire il corretto svolgimento dell'evento NEVER SAY MUSALA, sniper e spotter session.

Contatti e Informazioni sui Pagamenti:

Per domande, ulteriori dettagli o assistenza, contattateci ai seguenti indirizzi e numeri:

Giovanni: +39 392 439 7963

Alessandro: +39 347 177 5700

Per completare la registrazione e garantire la vostra partecipazione, si prega di effettuare il pagamento secondo le seguenti modalità:

PostPay 5333 1711 7912 1542

*Intestata a **Cotroneo Giovanni***

*IBAN: **IT96P3608105138241372341384***

Quote iscrizioni: € 80.00 a Coppia

EVENTO AGGREGATIVO E VALUTATIVO PER IL PROSEGUIRE DI

NEVER SAY MUSALA