



## Giocata di Balestrino del 24 novembre 2024.

Organizzazione iniziale.

- Raduno presso Balestrino ore 8:15 massimo
- Inizio attività 8:45
- Inizio prima giocata ore 9:00
- Giocate da 20 minuti.
- 3 o 4 squadre o fazioni in base al numero di partecipanti.
- 4 sacchetti in dotazione contenenti materiale di scena per azioni di gioco.
- 3 o 4 ordini di missione a sorteggio.
- 3 giocate consecutive sono denominate rotazioni (se 4 squadre, ogni 2 giocate )
- Verrà fornita apposita mappa comune con coordinate indicate delle aree di gioco.
- 9 aree di gioco identificate su mappa

Fasi di gioco o turni

- Giocata basata su 3 squadre o fazioni.
- 6 turni comuni
- 3 turni speciali

Rotazione comune – regole

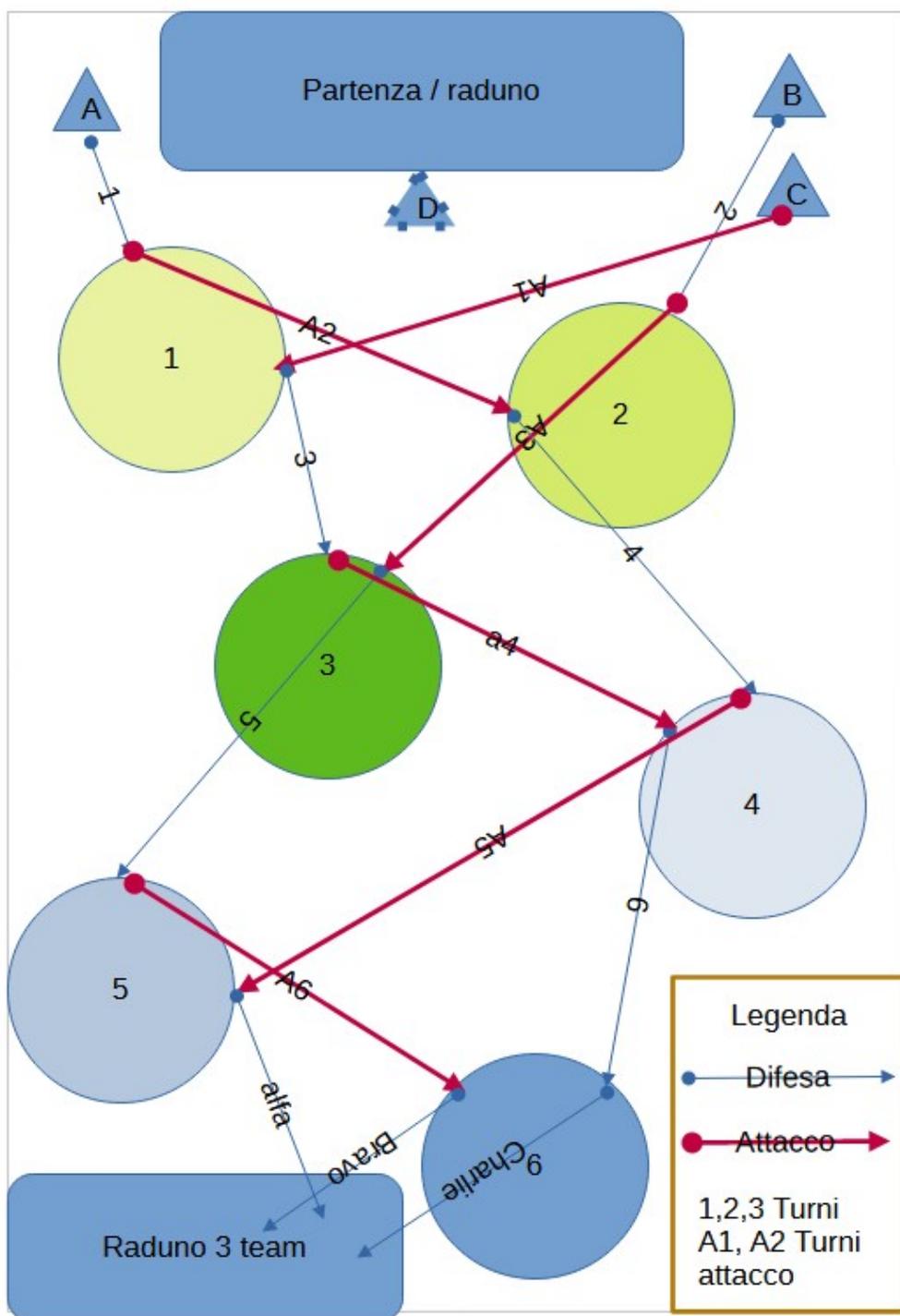
- Le squadre sono chiamate alfa \ bravo \ charlie
- Alle ore 8:45 **Alfa** e **Bravo** partono alle coordinate indicate ad allestire la difesa round 1 e 2
- Alle ore 9:00 **Charlie** parte per attaccare **Alfa** su 1
- Alle ore 9:30 **Alfa** parte ad attaccare **Bravo** su 2 – **Charlie** parte per preparare difesa 3
- Alle ore 10:00 **Bravo** parte per attaccare **Charlie** su 3 – **Alfa** parte per preparare difesa 4
- **FINE ROTAZIONE 1 – tutti hanno attaccato o difeso 1 volta.**
- **Si ricomincia nello stesso ordine su round 4+5+6.**

Rotazione finale speciale (3 round) – regole

- Alle ore 11:50 – 2 giocatori per squadra o fazione si sganciano e si allontanano in area 7
- Con materiale apposito e con descrizione scritta, allestiranno la difesa e provvederanno agli incarichi indicati in difesa per 3 round (round 7/8/9).
- Le 3 squadre attaccheranno per 3 turni consecutivi contemporaneamente seguendo le indicazioni fornite di missione.
- Le 3 squadre avranno 3 missioni diverse, da svolgere in turni diversi.
- Le 3 squadre sono nemiche fra di loro, e nemiche della difesa.
- Nello stesso turno le 3 squadre NON potranno avere la stessa missione delle altre 2.

Fine giocata

- La giocata non prevede punteggio. Non è competitiva.
- Le giocate prevedono un conseguimento parziale o totale della propria missione.
- Verranno premiate le squadre che giocheranno meglio, seguendo la logica di abilità, gioco di squadra, completamento missione, strategia e pianificazione.
- Al termine della giocata, per chi ne avrà piacere, faremo pic nic presso il bastione del forte con pasta e focaccia. Offerto dai rispettivi club. Si prega prenotare la propria presenza per pranzo.





## Tabella orari

Giocata  
Baestrino

Fasi e orari <b>round</b>	inizio	fine
<b>1</b>	09:00	09:20
<b>2</b>	09:30	09:50
<b>3</b>	10:00	10:20
<b>4</b>	10:30	10:50
<b>5</b>	11:00	11:20
<b>6</b>	11:30	11:50
<b>7</b>	12:00	12:20
<b>8</b>	12:30	12:50
<b>9</b>	13:00	13:20

## FAZIONI

- **ROSSA**
- **BLU**
- **VERDE**

## TIPOLOGIA MISSIONE

- **M1**
- **M2**
- **M3**
- **O1**
- **O2**
- **O3**



## MISSIONI

### Tipologia M1 – Riporto

- Posizione n. 3 bandiere ad almeno 50 passi una dall'altra visibili.
- Posiziona a terra a distanza di almeno 100 passi e non visibile dalle bandiere, La borsa con la bandiera rossa appesa sopra. Essa NON Può ESSERE SPOSTATA.
- Gli attaccanti dovranno conquistare tutte le bandiere e portarla nella borsa. Al conseguimento di tutte le bandiere la giocata termina
- Opzione nel caso di meno giocatori, 2 bandiere e non 3. Da valutare la mattina.
- La partita termina con il recupero nella sacca delle 3 bandiere, o con l'eliminazione dell'attacco

### Tipologia M2 – La sentinella

- Un giocatore di difesa indossa giubbotto giallo o arancio. Resta armato e giocante.
- Posizionate 3 aree di gioco contraddistinte dalle 3 bandiere. Almeno 40 passi fra di esse.
- Al via il giocatore con giubbotto dovrà camminare di continuo fra i 3 punti contraddistinti dalle 3 bandiere in modalità ronda. Potrà sostare in una delle 3 bandiere per al massimo 1 minuto e proseguire. Arrivato alla terza tornerà indietro passando alla 2 e poi alla 1. Così fino alla fine del tempo. In buona sostanza, avanti e indietro sempre sullo stesso percorso.
- In caso di ingaggio da parte del team di attacco potrà difendersi, ma non potrà fermarsi oltre il minuto ove si trova. Non potrà allontanarsi dal suo percorso. Dovrà trovare il modo di recarsi alla bandiera successiva e via di seguito.
- Il giocatore potrà avere una scorta di massimo 2 persone con se.
- La squadra di attacco avrà come obiettivo l'eliminazione del giocatore in giallo.
- La squadra di difesa di non far colpire la sentinella.

### Tipologia M3 – 3 bandiere

- Posizione n. 3 bandiere ad almeno 50 passi una dall'altra.
- Difendile come vuoi.
- Chi attacca le dovrà prendere una a una o tutte insieme con la strategia più idonea.
- Non importa dove siano le bandiere, basta recuperarle con ogni giocatore.
- La partita termina con il furto delle 3 bandiere, o con la caduta di tutti gli attaccanti.



### **Tipologia M4 – Scorta Vip**

- Un giocatore della difesa, disarmato, indossa giubbotto giallo (da ora VIP)
- Vengono posizionate 2 bandiere, una distante dall'altra almeno 100 passi o più (massimo 200 passi)
- Il VIP saprà la esatta posizione della seconda bandiera.
- Il VIP non può essere difeso, se non da 1 singola sentinella visibile con lui.
- La seconda bandiera **NON PUÒ' ESSERE PRESIDIATA \ DIFESA**
- Il team di attacco a suo piacere, dovrà portare vivo il VIP al punto seconda bandiera. La difesa dovrà impedirlo.

### **Tipologia M5 – Testimone**

- La difesa posiziona la borsa sotto una bandiera **BEN VISIBILE**. Non la può presidiare.
- La difesa posiziona una bandiera a distanza di almeno 200 passi dalla prima, ben visibile.
- L'attacco dovrà recarsi alla borsa, recuperare il **TESTIMONE**, e arrivare alla seconda bandiera con il testimone.
- Ogni giocatore del team di attacco potrà fare massimo 15 passi (20 o 25 se in meno di 10 giocatori per fazione) con il testimone, poi dovrà passarlo ad un compagno. Nel caso sia colpito, il giocatore successivo dovrà recuperarlo e trasportarlo per 10 passi.
- Vince l'attacco se porta correttamente il testimone alla seconda bandiera. (sotto)
- Vince la difesa se lo impedisce nel tempo limite. (eliminato l'attacco o scaduto il tempo)

### **Tipologia M6 – Contro Terrorismo**

- La difesa posiziona 1 bandiera + 2 bandiere – La prima ad almeno 100 passi dalle altre 2. Le altre 2 a non meno di 50 passi una dall'altra e **INVISIBILI** da entrambi i 2 punti.
- Sotto la bandiera 1, posiziona la borsa. Nella borsa vi sarà una bomba con timer.
- Lo scopo dell'attacco sarà di scegliere una delle due zone e posizionare la bomba. Timer 1 minuti, e controllare che la stessa esploda.
- La difesa dovrà impedirlo.
- La difesa potrà presidiare i punti nelle seguenti modalità. Sotto la bandiera di partenza nessuno a meno di 20 passi. Le zone destinazione a non meno di 10 passi dalle bandiere.
- Il candelotto va posizionato e attivato a contatto della bandiera o del suo supporto.
- Se esplose vince attacco, se non esplose vince la difesa.
- La difesa ha diritto al disinnescio stoppando il timer prima che suoni.
- L'attacco se avrà tempo ha diritto a ripristinare il timer.
- L'esplosione **DEVE** avvenire entro i 20 minuti di gioco.



### **Tipologia O1 – Recupero materiali**

- La difesa prepara il settore posizionando in una zona centrale all'area della scatola con dentro i segnalini.
- La difesa posiziona 3 bandiere che diventano la base per i team di attacco.
- I team di attacco scelgono a sorteggio la loro bandiera, e li si posizionano.
- L'attacco dovrà , facendo attenzione agli avversari e alla difesa comune, recarsi alla scatola rubando un segnalino a giocatore.
- E' VIETATO RUBARE 2 SEGNALINI AD UN SINGOLO ATTACCANTE.
- Il segnalino verrà lasciato sotto la propria bandiera.
- Si prosegue fino allo scadere del tempo o alla rimozione di tutti i segnalini.
- Vinte l'attaccante con più segnalini recuperati.

### **Tipologia O2 – Dominio.**

- La difesa PREPARA 5 BANDIERE IN ZONA DISTANTI 50 PASSI
- Le squadre di attacco si posizionano nelle loro basi sotto la loro bandiera.
- Ogni team dovrà occupare una bandiera e tenerla sino allo scadere del tempo.
- La difesa presidia i 5 punti e terrà conto del tempo trascorso.
- Vincerà chi alla fine del tempo avrà accumulato il maggior dominio di bandiera.
- La difesa prenderà nota del tempo trascorso.

### **Tipologia O3 – Estrazione**

- La difesa posiziona 12 oggetti identici in giro per la base
- La difesa posiziona 3 borse o cassette al centro dell'area di gioco
- L'attacco parte sempre da sotto la propria bandiera.
- Le squadre partono e dovranno recuperare gli oggetti, massimo 2 alla volta per giocatore, e dovranno inserirle nelle borse \ scatole al centro.
- Quando avranno inserito MINIMO 3 oggetti nella STESSA SCATOLA \ BORSA, chiameranno via radio l'Estrazione. Da quel momento avranno 1 minuto per difendere l'estrazione. Se un giocatore di altro team ribnerà entro i 60 secondi, il contenuto, l'estrazione sarà fallita. Se nn riuscirà, l'azione sarà riuscita.