

OPERATION SHINING RAZOR



OPORD

1. SITUAZIONE

L'Operazione Shining Razor è il naturale proseguimento della Operazione Winged Bayonet condotta nello scorso raduno/evento dai rievocatori in questa Area d'operazioni.

La FOB (Forward Operative Base) Razor, allestita dalle unità USA, continua ad ostacolare le attività dei guerriglieri Viet Cong (VC) e i flussi di rifornimenti verso il Sud.

Essenziale per le forze USA mantenere un presidio nella Valle e altrettanto essenziale per i VC riuscire a eliminare la spina nel fianco che la FOB USA rappresenta.

2. AREA D'OPERAZIONE

L'area di operazione è localizzata a ridosso della SR70 in frazione **Diacceto (FI)**, (n.b. usate questa località, Diacceto, per ricercare l'itinerario su google maps per raggiungere il campo di gioco) loc. Fonte al Cerro, nel territorio del Comune di Pelago (FI). Vedasi allegato A per raggiungere l'area di gioco e l'Allegato B per i limiti e l'estensione della stessa.

Il Terreno-area di gioco è di natura boschiva, collinare con difficoltà media.

La FOB Razor sarà allestita su una collina con vegetazione rada e alberi di alto fusto a ridosso dell'area parcheggio US e sarà necessario rinforzare le difese ivi presenti allestendo ricoveri e bunker al fine di proteggersi dagli attacchi nemici.

3. TEMPI E MODALITA' DELL'OPERAZIONE

Afflusso in zona: dalle ore 09:30 ed entro le 11.00 di sabato 3 giugno 2017.

(allestimento postazioni difensive su FOB Bayonet e preparazione equipaggiamenti individuali);

Briefing pre-gara: ore 12:00 di sabato 3 giugno 2017.

Inizio operazioni: ore 13:00 sabato 3 giugno 2017.

Termine operazioni: ore 11:00 di domenica 4 giugno 2017.

Pranzo finale: ore 12:00 di domenica 4 giugno 2017.

Fine dell'evento: ore 13.30 di domenica 4 giugno 2017.

Eventuale pausa notturna: a discrezione dell'organizzazione.

L'evento si terrà anche in caso di pioggia. Si può arrivare in zona anche dal venerdì sera e campeggiare/grigliare in Area Operativa, previa comunicazione agli organizzatori.

4. COMPOSIZIONE E ARTICOLAZIONE DELLE FORZE

US: Fino ad un massimo di 40 elementi suddivisi tra fanteria (2 squadre da 10 elementi) e Forze Speciali (2 squadre da 10 elementi).

VC: Fino ad un massimo di 40 elementi suddivisi in 4 squadre.

La suddivisione in squadre all'interno dei due schieramenti e l'individuazione dei relativi Capisquadra sarà effettuata durante i briefing pre-gara in base alle effettive presenze sul campo di gioco.

La partecipazione è limitata solo ai maggiorenni e previa compilazione del foglio di scarico responsabilità.

5. COMPITI

US: Allestimento e difesa FOB Bayonet, missioni appiedate ricognitive, d'attacco e difensive della durata indicativa di circa 2 ore alternate a turni di presidio e difesa della base. Assicurare la costante difesa della FOB Bayonet ed evitare la cattura/sottrazione della propria bandiera posizionata nella base

N.B. Il grosso dell'equipaggiamento verrà lasciato nella FOB Bayonet e si effettueranno le missioni col solo "armamento" e gibernaggio individuale e gli equipaggiamenti specifici per la missione, quando richiesti.

Alle Forze Speciali saranno assegnate missioni che richiederanno capacità tecniche e fisiche adeguate al ruolo, quali navigazione diurna e notturna, distanze d'impiego maggiori, attività notturne di ricognizione, tiro sniper ecc.

VC: Missioni d'attacco, difensive e di presidio della durata indicativa di circa 2 ore.

Compito principale sarà catturare/sottrarre la bandiera USA dalla FOB e raggiungere i vari obiettivi indicati nei briefing pre-missione.

N.B. Il grosso dell'equipaggiamento verrà lasciato nel Campo Base, che non sarà parte integrante del gioco e che quindi potrà essere allestito senza limitazioni di materiali e posizionato a discrezione del C.te della fazione. Si effettueranno le missioni col solo "armamento" e gibernaggio individuale e gli equipaggiamenti specifici per la missione, quando richiesti.

6. RADIO

E' consentito l'uso di radio sia per le squadre USA che per le cellule VC, avendo cura di non averle a vista sulla persona rovinando l'effetto visivo rievocativo.

Per le unità USA si preferisce la designazione di RTO con apparati radio PRC-25, su cui potranno essere applicate le normali radio d'uso, che cureranno le trasmissioni tra Squadra e Comando, se ciò non fosse possibile il comandante dell'unità porterà nascosta la radio in uso.

Le frequenze verranno assegnate durante i briefing missione.

7. UNIFORME, EQUIPAGGIAMENTO ED ARMAMENTO

US: in uso nel periodo del conflitto storico 1960-1975.

E' essenziale per la partecipazione all'evento l'essere muniti almeno di:

- uniforme da fatica completa, elmetto, preferibilmente, o jungle hat, anfibi jungle boots;
- uniformi usate dalle varie Special Force se si rievoca una di queste unità;
- buffetteria base e/o idonee bandoliere per il trasporto dei caricatori della propria "arma"
- ASG e caricatori riproducenti le armi utilizzate nel conflitto con possibilità di ASG di scorta;



- equipaggiamento necessario per trascorrere la notte all'addiaccio, acqua e cibo, riposti nel proprio zaino (*);
- Per i C.ti di unità: Radio LPD, bussola, telefono cellulare. Cartografia a cura dell'organizzazione.

(*)Non sono ammesse uniformi e equipaggiamenti pre e post conflitto, unica eccezione è fatta per gli zaini che potranno anche essere ALICE o Duffle bag dato l'eccessivo costo degli originali.

Si consiglia di portare un poncho per le ore notturne o in caso di pioggia, pup tent e la vanga, per chi ne fosse in possesso, per l'allestimento di ricoveri di fortuna e per la preparazione delle difese perimetrali della FOB Bayonet. (Sacchetti a terra a cura dell'organizzazione a disposizione dei partecipanti).

E' vietato l'utilizzo di materiale non idoneo o fuori periodo rievocativo per l'allestimento dei ricoveri notturni e delle postazioni, sono consentite pup tent, amache e poncho (anche moderni ma in verde).

Si rimarca la necessità di dotarsi di materiale idoneo per affrontare le ore notturne in cui la temperatura potrebbe subire un notevole calo. (giacche M65 o maglionicini)

E' vietato lasciare a vista qualsiasi oggetto fuori luogo, bottiglie, buste di plastica, lampadine, ecc., tutto ciò che non è storicamente accettabile, va riposto dopo l'uso negli zaini o nelle pup tent o al limite coperto da poncho.

VIETCONG: abbigliamento nero o kaki, non sono ammessi gibernaggi moderni, si consiglia di dotarsi di un semplice ed economico AK chest rig o uno zainetto o sacca "vintage" (anche in funzione della brevità delle singole missioni che avranno una durata di

massimo 1-2 ore, basta avere con se caricatori e acqua, il resto sarà lasciato al campo base), armamento individuale in dotazione con relativi caricatori, non si richiede correttezza storica nelle uniformi e nelle ASG, ma è preferibile ridurre le incongruenze visive. (cappellini tipo baseball, equipaggiamenti o ASG spaziali, ecc.),

Necessario per affrontare la notte all'esterno, cibo e acqua. Essendo l'HQ fuori dall'area di gioco è consentito l'uso di tende e materiali moderni.

Esempio di dotazioni consigliate per i guerriglieri VC:



Sito consigliato per acquisti di equipaggiamento, tempi di arrivo circa 1 mese:

http://www.ahagreat.com/Supply-field-gear_c8?page=1

Tutti:

Equipaggiamento individuale obbligatorio: occhiali di protezione (possibilmente del tipo completamente trasparenti per non compromettere in maniera eccessiva il realismo storico), **luce rossa** (sia torcia a L che una qualunque fonte di luce rossa per segnalare quando colpiti nelle fasi notturne), **corpetto ad alta visibilità** per segnalare quando colpiti o in situazioni fuori dal gioco.

Si dovrà essere indipendenti per quanto riguarda le dotazioni individuali di pallini (BB) Bio, batterie per ASG, acqua e cibo per tutta la durata dell'operazione.

Si consentirà in casi di necessità il raggiungimento delle proprie autovetture in cui avere ulteriori riserve di cibo e acqua qualora necessarie durante lo svolgimento della gara.

E' vietato accendere fuochi o falò durante le fasi di gioco, è consentito l'uso di fornelli per la preparazione dei pasti che saranno consumati durante i turni di presidio alla FOB per gli US e a discrezione del C.te VC, ma comunque in fase di gioco.

Ogni rifiuto prodotto va smaltito individualmente, dotarsi ognuno del proprio sacchetto della spazzatura.

8. REGOLAMENTO DI GIOCO

Il gioco consisterà nella ricerca e attacco a vari obiettivi dislocati sul campo, attività di pattuglia, imboscate e contro imboscate, difesa e attacco della FOB Bayonet e altre varie missioni specifiche.

Le regole del gioco sono quelle base nelle partite di soft-air: si considera eliminato il giocatore che viene colpito dai BB su parti del corpo, del proprio equipaggiamento e della ASG anche dal “fuoco amico” (colpi tirati dai proprio compagni di squadra). Si ricorda che il Soft air si basa sulla massima onestà e fiducia dell'avversario, mancando questi requisiti tutto ciò sin ora detto e fatto non ha ragione di esistere.

Quando colpiti i giocatori seguiranno le indicazioni fornite nei briefing pre missione e comunque si atterranno alla consuete regole delle partite di softair: non interagiscono più nel gioco, si allontanano nella direzione di provenienza sino ad uscire dalla zona d'ingaggio, attendono in silenzio e senza usare l'ASG l'esito dello scontro. Consigliato l'uso di corpetti ad alta visibilità per evitare di essere colpiti ulteriormente. In alcune missioni potrebbe essere previsto un secondo rientro in gioco, questa eventualità e le modalità saranno specificate nei briefing pre-missione qualora fosse consentita.

Il compito di valutare quanti giocatori sono ancora attivi sarà dei rispettivi capi squadra che nel momento in cui si rendono conto di aver tutta la squadra fuori gioco segnaleranno il fine ingaggio.

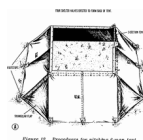
Nelle ore notturne i colpiti di entrambi gli schieramenti accenderanno una luce rossa per segnalare l'eliminazione e rimarranno sul posto sino al termine dell'ingaggio. E' possibile dotare l'ASG di torcia o comunque ne è consentito l'uso.

Chiunque, per qualsiasi motivo, necessità di essere considerato “fuori gioco” dovrà indossare il corpetto ad alta visibilità e inoltre nelle ore notturne accenderà la luce rossa, quindi è vietato utilizzare detti dispositivi per altri scopi o ingaggiare chi li indossa in qualsiasi circostanza. Se la luce o il corpetto è posto all'ingresso di una tenda o edificio indicherà che gli occupanti non dovranno considerarsi attivi. L'uso dei dispositivi non consente comunque la rimozione degli occhiali di protezione che dovranno essere sempre indossati.

Potranno essere utilizzati fumogeni colorati senza fiamma ponendo tutte le attenzioni del caso volte a scongiurare incendi e solo se autorizzati nel briefing pre missione, è vietato l'uso di razzi illuminanti o artifici a fiamma libera che potrebbe causare incendi boschivi..

Le tende presenti nella base possono costituire ostacoli difensivi se usate come “scudi”, ma è assolutamente vietato sparare dall'interno o verso l'interno di esse. Chi è all'interno di esse durante un attacco non potrà uscirne per evitare spiacevoli situazioni di tiri ravvicinati o confusione tra gli eliminati e chi ancora in gioco.

Con le pup tent possono essere realizzati “bunker” come da figura sottostante ma aperti su di un lato:



Non sono consentiti caricatori maggiorati artificialmente che compromettono la realtà della ASG. La scelta dei caricatori, monofilari o maggiorati è a discrezione del giocatore, ma durante le missioni si potranno aver con se un massimo di 1000bb suddivisi nei caricatori. Non sarà possibile ricaricare di pallini i caricatori durante le missioni, ma solo ed esclusivamente nei campi base.

Potranno essere usate mine clamore da softair i cui pallini avranno la stessa validità di eliminazione delle ASG.

Sarà concesso l'uso di macchine fotografiche e videocamere digitali per effettuare riprese "dinamiche" durante il gioco a condizione che quando non in uso vengano riposte in modo da non compromettere il realismo storico.

Il Comandante delle forze VC potrà decidere di spostare le proprie unità utilizzando i veicoli esclusivamente sulle strade SR70, SP91 e Via S. Brilla. I veicoli non entreranno nell'area di gioco e quindi in nessun modo saranno attivi e attaccabili.

In caso di presenza in area di gioco di personale "civile" ogni operazione deve essere immediatamente interrotta al fine di agevolare il loro transito dandone comunicazione all'HQ se necessario. Il gioco riprende dove si era interrotto quando i "civili" hanno abbandonato la zona di rischio. Se questo non fosse possibile per qualsivoglia motivo, le unità contatteranno il proprio HQ comunicando la problematica e si allontaneranno loro dalla zona interrompendo nel caso l'ingaggio dirigendosi in direzioni divergenti.

Saranno presenti cine-foto operatori con casacca ad alta visibilità, che ovviamente non devono essere fatti segno di tiri.

Al fine di evitare spiacevoli episodi è necessaria la discriminazione del bersaglio, prima si acquisisce visivamente il bersaglio e poi si tira. La sicurezza e il rispetto prima di ogni cosa

9. VARIE

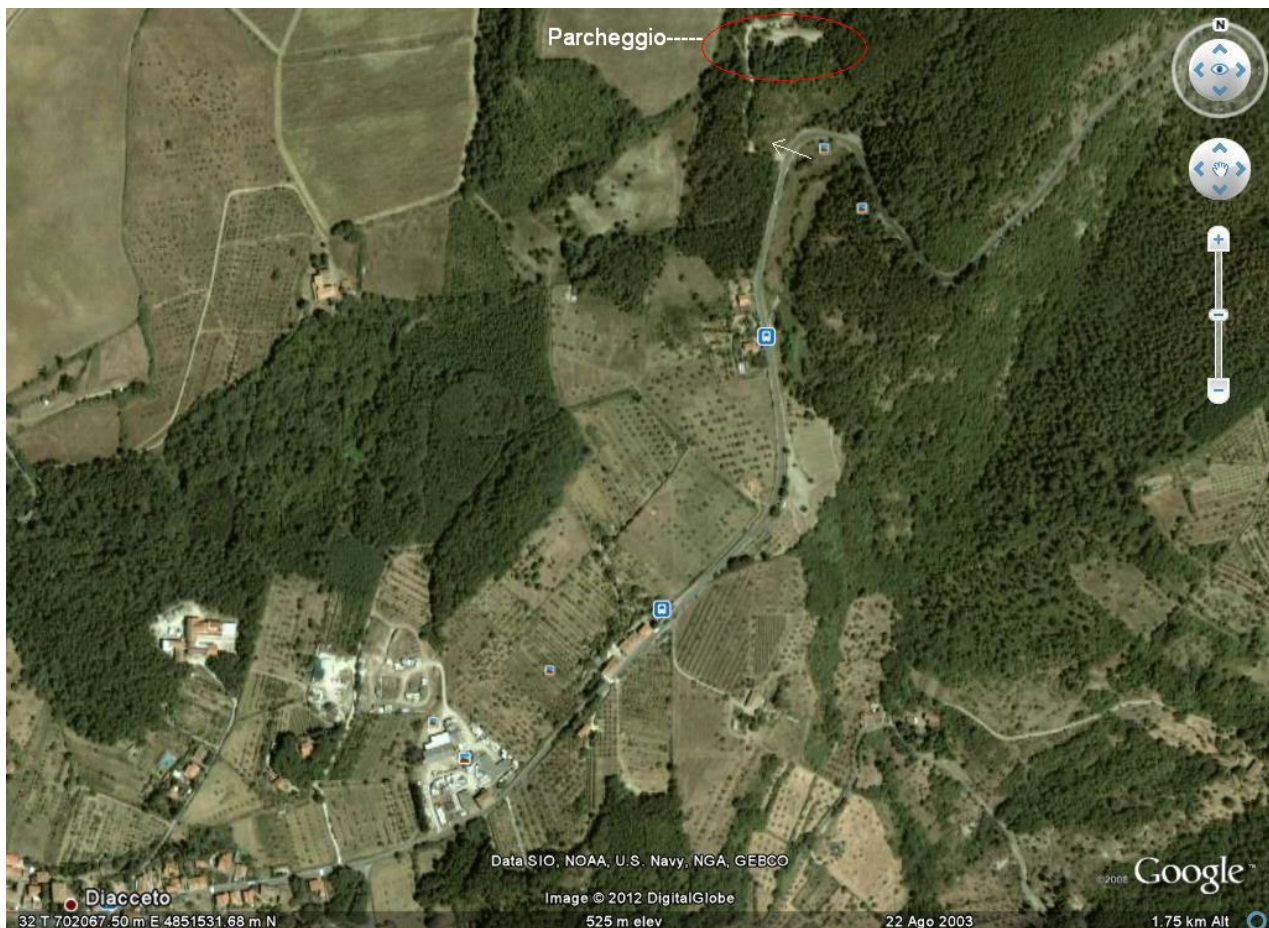
Costi: la partecipazione all'evento richiede un costo procapite di 15 Euro per la condivisione delle spese organizzative e per il pranzo domenicale sul campo.

Si prega di comunicare la presenza all'evento telefonicamente, tramite mail o contatto facebook al fine di poter agevolare l'organizzazione per la migliore riuscita dell'evento.

10. CONTATTI

Organizzazione: Giuseppe Natalicchio (3313655982- crsnatalicchio@libero.it);

Presidente Alpha Zero: Cristian Tanini (3406434686);



Per raggiungere l'area, uscita Firenze Sud per chi proviene dal Nord Italia, uscita Incisa Valdarno per chi proviene dal Sud Italia, proseguire per Pontassieve-Passo della Consuma (SR70) sino al raggiungimento del centro abitato di Diacceto, continuare sulla SR70 da Diacceto per circa 1km sino al cartello, sul margine sinistro della carreggiata, "Fonte al cerro" e successivamente svoltare a sinistra nella strada sterrata a ridosso di esso e percorrerla sino alla zona indicata in allegato 1.

La località "Fonte al Cerro" è su Google Maps come località turistica oppure individuabile inserendo le seguenti coordinate: 43.7927676,11.5128707

URL: <https://www.google.it/maps/place/Fonte+al+Cerro/@43.7921239,11.5138417,16z/data=!4m8!1m2!2m1!1sfonte+al+cerro!3m4!1s0x0:0xd329c783cb2fc987!8m2!3d43.7923721!4d11.5127707>

Allegato 2 (in rosso aree interdette dal gioco)

