
AIRSOFT TACTICAL MILSIM
OPERATION PEACEWALKER



OPERATION PEACE WALKER

Sono passati mesi dall'ultimo attacco, i Gilded Scorpion hanno banchettato con la vittoria della operazione SONS OF LIBERTY, rastrellando ogni singolo lingotto nascosto nei bunker più profondi della Polveriera, portandosi via l'oro prima di svanire nel nulla, disinteressati a mantenere una base permanente. Quel fiume d'oro puro era stato immediatamente convertito in potenza di fuoco: casse di armamenti pesanti, droni d'assalto e equipaggiamenti balistici all'avanguardia che avevano reso la loro fazione la forza più temuta della regione.

Ma nel grande scacchiere del conflitto, il potere attira sempre nuovi predatori, dalle nebbie della valle, all'orizzonte, avanzava silenziosa una nuova minaccia, il rombo dei motori pesanti infranse il silenzio dei boschi intorno alla polveriera.

Non richiese molto tempo per l'unità segreta PHANTOM HOUND a trasformare la polveriera in una complessa e fortificata roccaforte energetica, installando torri di estrazione, generatori e postazioni di difesa avanzate Questa volta, non si cercava metalli preziosi, ma qualcosa di molto più letale per gli equilibri globali... I radar avevano scoperto che i bunker sotterranei nascondevano un vasto e inviolato impianto di stoccaggio energetico della Guerra Fredda, un intero lago nero pronto ad alimentare qualsiasi fazione disposta a tutto per averlo.

La notizia si era diffusa tra i canali clandestini. I RED DRAGONS, desiderosi di rivalsa, i GILDED SCORPION assetati di oro e la fazione internazionale UNOTAI si stanno muovendo all'orizzonte, pronti a convergere sulla polveriera per strappare il controllo del nuovo giacimento ai padroni di casa.

LE FAZIONI IN CAMPO

RED DRAGONS (I Custodi) **:** Forti dell'esperienza in *Shadow Genesis, .* e reduci dalla corsa all'oro di *Sons of Liberty* sono i primi ad aver raggiunto la polveriera. Hanno trasformato i bunker principali nel loro centro operativo. Detengono il controllo sulle scorte iniziali e sulle rotte di estrazione. La loro filosofia è chiara: l'oro e il petrolio sono il mezzo per garantire la propria autonomia e autodeterminazione. Sono i "Figli della Libertà" originali, pronti a tutto pur di non cedere il controllo del deposito a chicchessia.



VESTIARIO :
Parte Sopra : Nera
Parte Sotto: Mimetica o Nera

CANALI RADIO:
LPD 1 Canale radio unico per D.E. Campo e D.E. Organizzazione

LPD 6 a LPD 25 a disposizione della Fazione ROSSA

ROE: Eliminare ogni minaccia nell'area

FORZE NATO - UNOTAI (Gli Agenti): Sotto una sottile copertura diplomatica e di monitoraggio ambientale, le forze UNOTAI hanno ricevuto l'ordine imperativo di recuperare le riserve per conto del governo. Per loro, l'oro e il petrolio sono un bene di stato che deve essere messo in sicurezza. Considerano i Phantom Hound degli occupanti illegittimi e sono disposti a usare la forza necessaria per "nazionalizzare" il bottino.



VESTIARIO :
Parte Sopra : Mimetica
Parte Sotto: Mimetica
*Regolamento Peace Walker per ulteriori dettagli

CANALI RADIO:

LPD 1 Canale radio unico per D.E. Campo e D.E. Organizzazione

LPD 28 a LPD 47 a disposizione della Fazione BLU

ROE: Identificare, allontanare e se necessario eliminare ogni minaccia nell'area ritenuta ostile, e conquistare lo stabilimento.

THE GILDED SCORPIONS (I Patrioti): Una coalizione di ribelli locali e mercenari senza patria. Fino a pochi mesi fa non avevano risorse logistiche, ma dopo aver recuperato l'oro di Taino le cose sono cambiate, conoscono ogni angolo del territorio. Credono che l'oro e il petrolio appartenga alla terra e a chi ha il coraggio di prenderselo. La loro rivoluzione ha un costo altissimo, e vedono nel tesoro di Taino la fonte di finanziamento definitiva per rovesciare l'ordine costituito.



VESTIARIO :

Parte Sopra : Civile o tinta unita, no nero, no mimetico, no verde.

Parte Sotto: Mimetica o tinta unita

CANALI RADIO:

LPD 1 Canale radio unico per D.E. Campo e D.E. Organizzazione

LPD 50 a LPD 69 a disposizione della Fazione GIALLA

ROE: Prendere l'oro e il petrolio ad ogni costo.

PHANTOM HOUND (gli specialisti): Nati dal caos e dal tradimento, un gruppo di ex soldati e specialisti si è unito per sopravvivere in un mondo devastato, adottando l'elmo di un lupo come simbolo di ferocia e astuzia. La loro unità, i "Phantom Hound", è diventata leggendaria per la loro spietatezza e la loro capacità di adattarsi a qualsiasi ambiente, sono ormai una forza temuta e rispettata, un'ombra che si muove nel buio della guerra, pronta a cogliere ogni opportunità. La loro sete di potere e risorse è insaziabile. Dopo una battaglia sanguinosa hanno preso il controllo della Polveriera, trasformandola nel loro quartier generale e nel centro nevralgico delle loro operazioni.



DINAMICA CONTESTO

Il campo è stato trasformato in una zona di estrazione intensiva. Due **trivelle industriali** sono state piazzate in punti strategici della ex polveriera dove producono petrolio.

Situato nei pressi della zona centrale della polveriera i **Phantom Hound** hanno istituito una vera e proria "fortezza". Qui, i Phantom accumulano la produzione delle trivelle, rendendola il luogo più ambito e protetto dell'intera area. Tuttavia, il metallo prezioso è una merce di scambio instabile: chiunque riesca a intercettare il trasporto dell'oro dalle trivelle e saccheggiare i convogli può decidere se accumularlo, consolidando il proprio potere, o utilizzarlo come valuta di scambio.

Le fonti di intelligence e di spionaggio interno ci hanno confermato che dentro la fortezza c'è un vero e proprio mercato nero, che tutti chiamano **Bazar**, infiltrandovi nella zona, potete sicuramente recuperare importanti informazioni o addirittura usufruire del bazar stesso. Tutte le ricchezze del Bazar saranno sicuramente da qualche parte dopo tutto questo tempo alla polveriera, hanno accumulato le ricchezze in qualche sorta di deposito o banca, Il vostro obiettivo è far prosperare la vostra fazione attraverso raid, estrazioni e un sistema economico che potete sfruttare in tempo reale.

ELEMENTI E DINAMICHE DI GIOCO

Vince la fazione che recupera più oro

Trivelle in campo per estrazione materiale

Bazar Militare esplorabile

Banca Militare attaccabile

Convogli in movimento attaccabili

HQ ingaggiabili e oro sottraibile

Base di ogni fazione con Quartier Generale

La Fazione Phantom Hound è la fazione DE e quindi i loro canali radio non saranno segnati

Valuta in gioco di doppio tipo, Monete d'oro e Contanti

Fornitura al Bazar di materiale esplosivo

Ogni giocatore è dotato di loadout di colorazione specifica in più fasce di colore di fazione.

Tutta la zona di gioco è zona d'ingaggio

REGOLAMENTO PEACE WALKER

REPLICHE ammesse con potenza massima 1 joule come previsto dalla legge italiana. NON SONO AMMESSE DEROGHE DI NESSUN TIPO.

Repliche HPA ammesse.

Repliche GBBR ammesse.

Prova crono a inizio evento e DURANTE l'evento.

Arbitraggio durante tutto l'evento.

Non sono ammesse repliche stubby.

Non sono ammessi drum magazine o similari.

Sono ammesse solamente repliche di modelli reali o simil reali.

OBBLIGATORIO ELMETTO

OBBLIGATORIO CALZATURE IDONEE

COLPI SINGOLO PER TUTTI GLI OPERATORI

RAFFICA CONTROLLATA CONSENTITA SOLO ALLE SAW

CARICATORI MONOFILARI (in alternativa, per chi fosse sprovvisto di monofilari, può utilizzare solamente 2 (N.2) caricatori maggiorati.

Ammesse repliche SAW con caricatore dedicato.

Ogni operatore può avere 700 BB come dotazione personale. Al termine dei BB dovrà tornare al proprio QG per ricaricare.

La ricarica può avvenire esclusivamente al proprio QG non in giro per l'area operativa e/o in caso di espressa indicazione della DE.

Ogni operatore DOVRÀ RISPETTARE IL LOAD OUT DI FAZIONE e attenersi scrupolosamente all'equipaggiamento. In particolare gli operatori della fazione NATO dovranno avere un equipaggiamento il più attinente possibile a unità militari realmente esistenti (Marsoc, Marines, Devgru, Royal Marines, eserciti nazionali blocco NATO ecc. ecc.)

OGNI OPERATORE AVRÀ UNA PATCH NUMERATA DI FAZIONE che dovrà essere SEMPRE ESPOSTA ai fini identificativi in caso di contestazioni o reclami.

Ogni team potrà schierare ruoli specialistici quali: TL, RTO, MEDICO, GUNNER, EOD.

Ogni operatore oltre alla patch avrà un nastro del colore della fazione applicato su entrambe le braccia. Sul nastro verranno segnalati i vari ruoli eventualmente ricoperti dagli operatori.

Fumogeni consentiti con specifiche colorazioni (vedere regolamento campo).

Granate consentite in determinate aree del campo (vedere mappa del campo)

Non si possono utilizzare granate/ordigni auto costruiti, solo marche di libera vendita.

Area di effetto granata 5 metri ca. Se viene lanciata dentro un ambiente chiuso si dichiara l'eliminazione di tutti i presenti all'interno dello spazio interessato. Un muro pieno o una protezione solida riparano dall'effetto scoppio della granata.

La replica e l'equipaggiamento fanno corpo.

Gli operatori che ricoprono il ruolo di RTO devono avere l'equipaggiamento e l'esperienza adatta per svolgere tale ruolo.

Non sono concesse deroghe al regolamento medico (vedere Regolamento medico e gestione feriti).

Il CANALE RADIO LPD 1 deve essere lasciato libero ed utilizzato solo ed esclusivamente per comunicare alla DE emergenze di natura medica/traumatica. Ci saranno sul campo soccorritori certificati dedicati al soccorso con attrezzatura e mezzi idonei. Presenza di un DAE e del relativo personale qualificato al suo uso.

Obbligatorio PRENDERE VISIONE del book evento, regolamento campo e regolamento medico e gestione feriti.

Rispettare al gerarchia di comando: Operatore > TL del proprio team > Capoplotone > vicecapofazione/capofazione DE.

In caso di contestazioni e/o segnalazioni è obbligatorio riportare il numero identificativo operatore sulla patch numerica, altrimenti la DE non avrà gli strumenti per intervenire. Qualora lo stesso operatore dovesse ricevere due segnalazioni, riceverà un'ammonizione con conseguente fermo gioco di un'ora, e ammonizione di tutto il suo team, qualora dovessero giungere più segnalazioni su un team, l'intero team verrà espulso dall'evento con effetto immediato. ZERO TOLLERANZA. Siete qui per divertirvi, all'insegna di un onesto e sano divertimento condividendo questa passione in comune. A ogni patch numerica corrisponde un nome e cognome operatore.

NON SONO CONCESSE ALLEANZE TRA LE FAZIONI. Le dinamiche del gioco le gestisce la DE e ogni indicazione in merito spetta solo ed esclusivamente alla DE.

PROTOCOLLO DI CURA

STATO OPERATORE	CHI EFFETTUA LA CURA	MATERIALE PER LA CURA
GREEN (1ª Ferita)	Operatore alleato e/o medico	Tourniquet
YELLOW (2ª Ferita)	Solo medico	Benda israeliana o similare
RED (3ª Ferita)	Nessuno	Tornare all' HQ

TEMPO DI DISSANGUAMENTO : 10 MIN

Un giocatore una volta colpito ha un tempo limite di 10 Min per aspettare le cure, può comunque dichiararsi in qualsiasi momento in stato RED per tornare subito all HQ

Lo stato RED ti consente solo di andare all HQ

Chi non possiede il tourniqet passa direttamente allo stato YELLOW, chi non possiede la benda israeliana allo stato RED

Il medico per curare deve medicare il ferito da fermo tenendolo per la durata della cura, in posizione accovacciata o sdraiata

Il Tourniquet o la benda dovrà essere applicata su braccio o su gamba, o viceversa

Il ferito deve esporre la pettorina catarifrangente in testa

Non è consentito spostare i feriti

REGOLAMENTO PARCHEGGI E ACCESSO POLVERIERA

Per garantire una gestione fluida del traffico e ottimizzare gli spazi disponibili, invitiamo tutti i partecipanti a **compattare il più possibile i veicoli**: più persone viaggiano insieme nello stesso mezzo, meglio è per tutti!

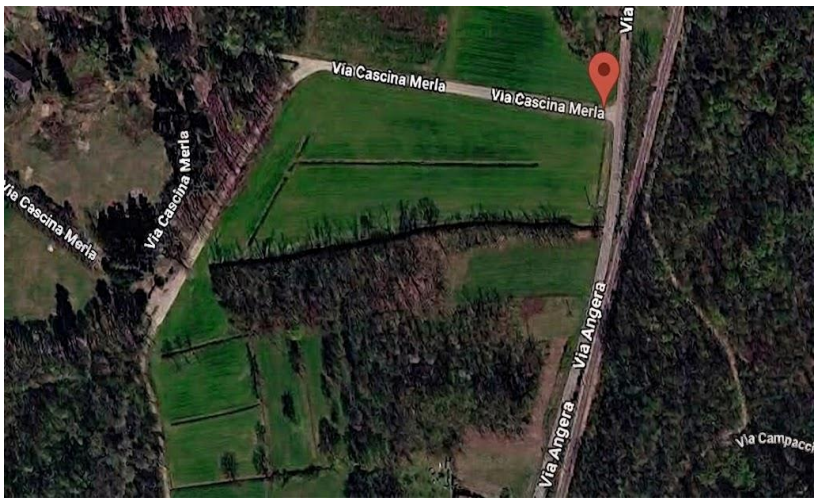
L'accesso ai parcheggi dell'evento sarà regolamentato come segue:

PARCHEGGIO 1 (INTERNO ALLA POLVERIERA)

- **Requisito d'accesso:** Riservato esclusivamente ai veicoli con **almeno 3/4 persone a bordo** (carpooling).
- **Controllo e Apertura Varchi:**
  - Il cancello del Parcheggio 1 sarà aperto **dalle ore 07:00 fino e non oltre le ore 08:15**.
  - All'ingresso del campo saranno presenti gli operatori della **DE (Direzione Evento)** per il controllo dei passeggeri a bordo. Eventuali vetture non in regola con il numero minimo di occupanti verranno immediatamente reindirizzate al Parcheggio 2.
  - Il Parcheggio 1 sarà accessibile **fino ad esaurimento posti**.

PARCHEGGIO 2 — AREA DI SOSTA ESTERNA + NAVETTA

- **Destinazione:** Tutti i veicoli con **1 o 2 persone a bordo** (e le vetture reindirizzate dal P1) dovranno obbligatoriamente parcheggiare presso il Parcheggio 2:
  - **Coordinate:** 45.757215, 8.599405
  - **Indirizzo:** Via Cascina Merla, 21021 Angera (VA)



- **Preparazione e Attesa:** I giocatori indirizzati al P2 devono **cambiarsi direttamente sul posto** e attendere l'arrivo della navetta.
- **Servizio Navetta:** Dal Parcheggio 2 sarà attivo un servizio navetta dedicato per il trasporto dei giocatori e del relativo equipaggiamento fino alla Polveriera (e ritorno).

ACCETTAZIONE

Tutti i partecipanti — sia i giocatori parcheggiati al P1 sia quelli trasportati dalla navetta dal P2 — dovranno passare dalla fase di accettazione iniziale:

- Superato l'ingresso dell'area della Polveriera, troverete **piazzole dedicate** allestite appositamente per le operazioni di **smistamento, identificazione e assegnazione delle patch**.

NORME GENERALI DI CONDOTTA

- **Assistenza e Indicazioni Staff: Sia al Parcheggio 1 che al Parcheggio 2 sarà presente personale dedicato** a fornirvi supporto e tutte le indicazioni stradali e logistiche necessarie. Si prega di seguire scrupolosamente le loro istruzioni.
- **Gestione Equipaggiamento**: Per agevolare i flussi, si raccomanda di tenere l'attrezzatura ben organizzata e pronta per il carico/scarico rapido (sia in auto sia sulla navetta).
- **DIVIETO ASSOLUTO DI PROVA REPLICHE NEI PARCHEGGI:** In **entrambi** i parcheggi (P1 e P2) è **SEVERAMENTE VIETATO** provare o sparare con le repliche. Trovandoci in prossimità di zone residenziali, è fondamentale non arrecare disturbo. Saranno allestite **apposite aree di test** all'interno del campo di gioco.
- **DIVIETO** di schiamazzi, uso clacson, rumori molesti e auto/moto con scarichi fuori norma
- **Sicurezza e Viabilità:** Mantenere velocità moderata nelle aree di sosta. È severamente vietato ostruire i passaggi di emergenza e le vie di fuga.
- La **DE** non si assume la responsabilità di eventuali danni e qualsiasi collisione sarà gestita dai rispettivi autisti come da codice della strada
- Il parcheggio interno è gratuito ma non custodito
- La velocità massima consentita all'interno dell'area è di 20 km/h
- Ogni veicolo dovrà essere posizionato secondo le indicazioni dello staff
- Ogni veicolo dovrà essere posizionato di modo da permettere il passaggio di altri veicoli
- E' assolutamente vietato entrare negli edifici diroccati nei pressi del parcheggio

TIMELINE

07.00 - Apertura cancello
08.15 - Chiusura cancello
08.20- Inizio Test Joule
09.00 - Luce verde / schieramento /inizio attività
17.00 - Luce rossa / fine attività tassativa
18.30 - Chiusura cancello

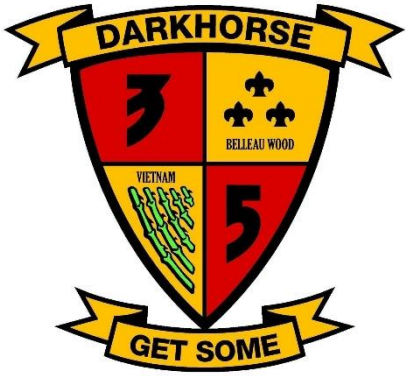


EVENTO ORGANIZZATO DA

M W F

LEGIONE CERBERO





IN COLLABORAZIONE CON

3/5 MARINES

ASD RAIDEN





SPONSOR E MECCANICO

WOW SOFTAIR

LOGA LAB

