



## OBJ. TIPO E “CON RICHIESTA DI FINESTRA” FINALI 2015

Si comunica che in accordo con il Responsabile Settore Arbitrale Federale, viene prevista “Deroga al Regolamento” per gli Obj di Tipo E con “richiesta di Finestra d’Attacco”, qui di seguito le “SPECIFICHE” seguite anche da “ISTRUZIONI PER AREE DI ESECUZIONE”.

### SPECIFICHE

#### Area di Esecuzione per Obj. Tipo E con Finestra

Viene identificata sul terreno di gioco zona denominata “Area di Esecuzione” che partendo dalla coordinata dell’Obbiettivo avrà un raggio di 100mt .

Il raggio non è da intendersi calcolato sul terreno ma con GPS.

#### - Procedura di Entrata per Obj. Tipo E con Finestra

Sono previste 2 tipologie di “ENTRATA” che dovranno obbligatoriamente essere indicate nei modi e nell’esecuzione dall’Organizzazione e pubblicate :

- **LIBERA**: Se la Ptg. Incursori con Finestra d’Attacco attiva non ha alcun vincolo di movimento all’Interno dell’Area di Esecuzione.
- **OBBLIGATA**: Se le Ptg. Incursori con Finestra d’Attacco attiva non può entrare nell’Area di Esecuzione, ma dovrà raggiungere un “Punto di Ingresso” indicato dall’Organizzazione con strade alternative.

#### - Presenza di Ostili nell’Area di Esecuzione

All’interno dell’ “Area di Esecuzione” potranno trovarsi, se l’Organizzazione lo ritiene opportuno, al massimo n° cinque (5) Ostili armati di asg, mentre nessun limite di numero viene dato ad operatori nel ruolo di “Figuranti” senza asg.

#### - Fine Operatività

Non è prevista la “Fine Operatività” uscendo dall’Area di Esecuzione e la Ptg.

Incursori dovrà per aggiudicarsi il punteggio previsto dall’Organizzazione esaurendo completamente il tempo assegnato dalla Finestra d’Attacco.

E’ comunque prerogativa dell’Organizzazione porre in atto delle procedure diverse per il “Fine Operatività” che andranno specificate negli Ordini di Missione pubblicati.

#### - Punteggi Positivi Ostili

Il Punteggio per l’eliminazione totale di Ostili per gli Obj. di Tipo E con “richiesta di Finestra d’Attacco”, potrà variare da 150 a 300 punti positivi. Nel caso di eliminazione parziale verrà assegnato il punteggio ricavato dalla divisione tra Totale Punteggio/Ostili Eliminati.

## - Gestione della Penalità sugli Obj. Tipo E CON FINESTRA

- A)** All'interno dell'Area di Esecuzione degli OBJ Tipo E, con "Richiesta di Finestra d'Attacco", l'ingaggio positivo da parte di Ostili senza che la Pattuglia Incursori abbia attiva una Finestra di Attacco, farà assegnare la penalità del Fuori Finestra.
- B)** Nel caso in cui lo Staff Arbitrale presente in AO identifichi in maniera chiara e netta i colori della fascia identificativa di una Ptg. Pegaso all'interno dell'Area di Esecuzione con accesso "LIBERO", senza che la Finestra d'Attacco sia attiva, chiamandola a se gli aggiudicherà la penalità di "Comportamento Antisportivo".
- C)** Nel caso in cui lo Staff Arbitrale presente in AO identifichi in maniera chiara e netta i colori della fascia identificativa di una Ptg. Pegaso che trovandosi all'interno dell'Area di Esecuzione con accesso "OBBLIGATO" non ha seguito le istruzioni indicate e pubblicate dell'Organizzazione, chiamandola a se gli aggiudicherà la penalità di "Comportamento Antisportivo".

## ISTRUZIONI PER AREE DI ESECUZIONE

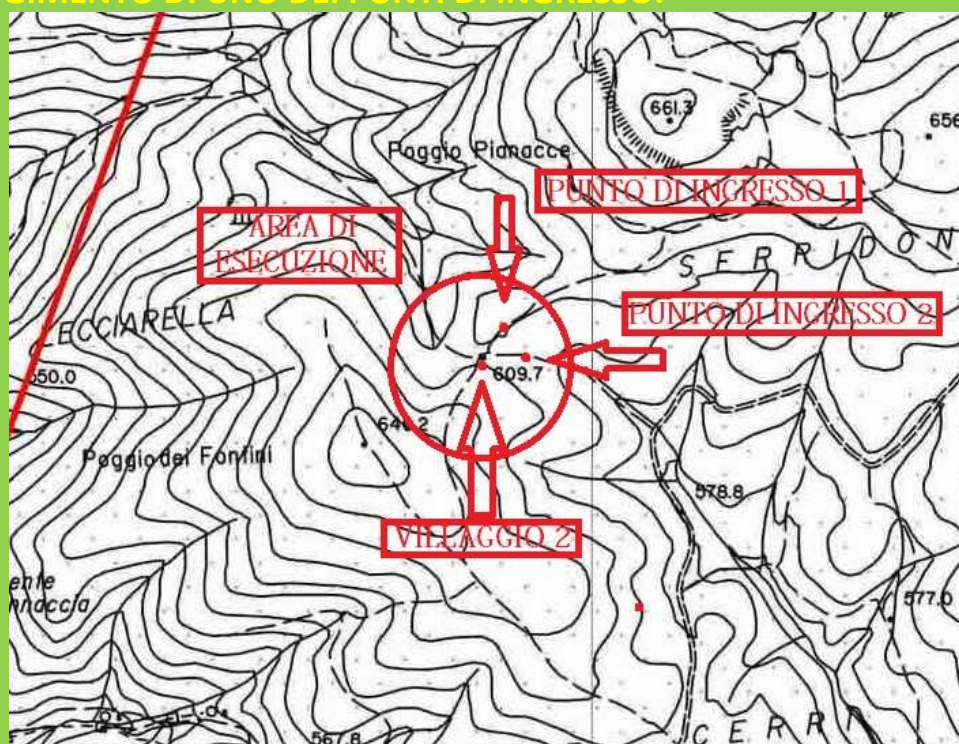
### VILLAGGIO 2 raggio di 100mt. AREA DI ESECUZIONE OBBLIGATA

32T 628888 4807461

INGRESSO 1 – 628915 4807500

INGRESSO 2 – 628938 4807470

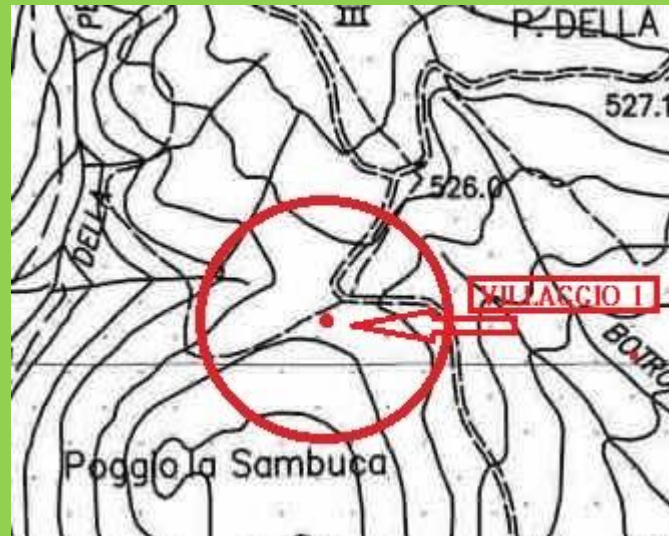
**IN QUESTO OBIETTIVO LE PTG PEGASO CON FINESTRA D'ATTACCO ATTIVA POTRANNO ENTRARE NELL'AREA DI ESECUZIONE CON FINESTRA D'ATTACCO ATTIVA, SOLO PERCORRENDO LA CARRABILE TRATTEGGIATA FINO AL RAGGIUNGIMENTO DI UNO DEI PUNTI DI INGRESSO.**



**VILLAGGIO 1** raggio di 100mt. **AREA DI ESECUZIONE LIBERA**

**32T 628573 4806035**

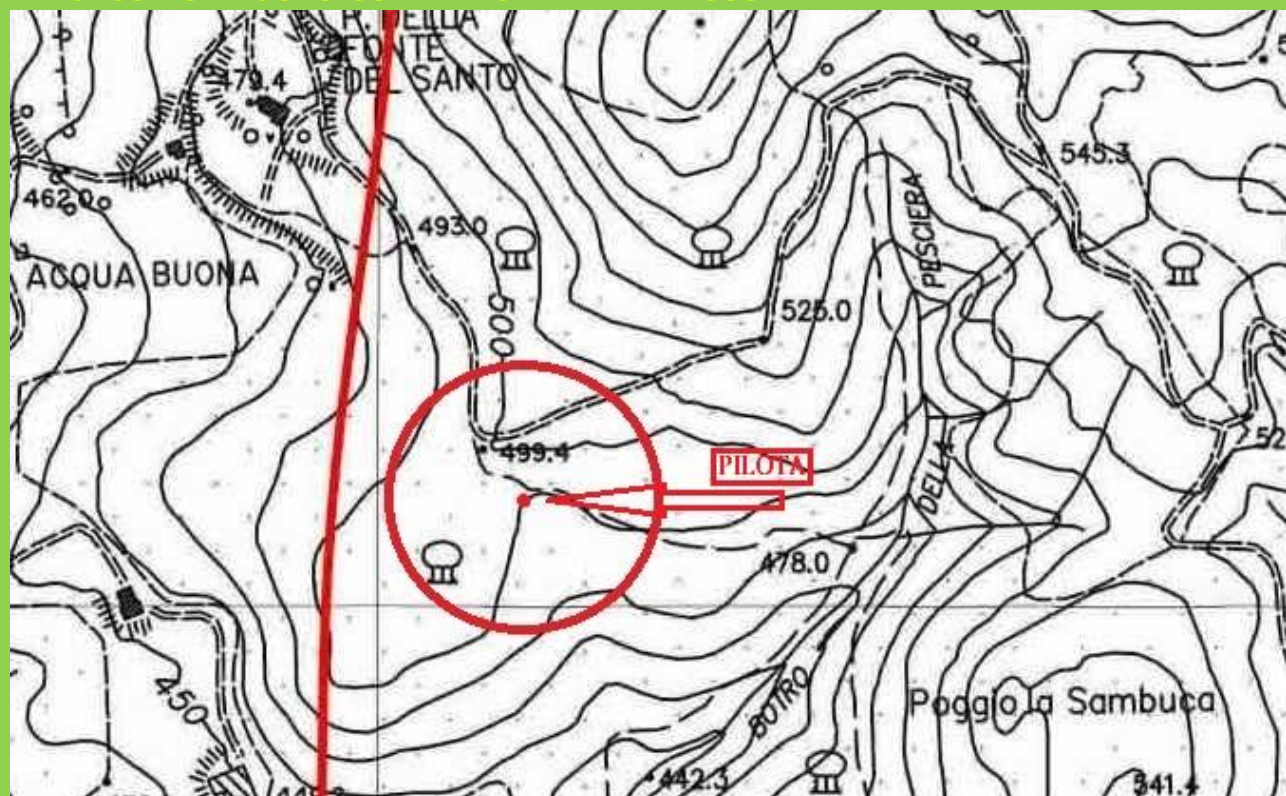
**IN QUESTO OBIETTIVO LE PATTUGLIE PEGASO POTRANNO ENTRARE NELL'AREA DI ESECUZIONE SOLO CON FINESTRA D'ATTACCO ATTIVA.**



**PILOTA** raggio di 100mt. **SU 2 COORDINATE AREA DI ESECUZIONE LIBERA**

**32T 628097 4806084**

**IN QUESTO OBIETTIVO LE PATTUGLIE PEGASO POTRANNO ENTRARE NELL'AREA DI ESECUZIONE SOLO CON FINESTRA D'ATTACCO ATTIVA.**



**VILLAGGIO 3 raggio di 100mt. AREA DI ESECUZIONE LIBERA**

**32T 630362 4806688**

**IN QUESTO OBIETTIVO LE PATTUGLIE PEGASO POTRANNO ENTRARE NELL'AREA  
DI ESECUZIONE SOLO CON FINESTRA D'ATTACCO ATTIVA.**

