

Missione “Save the Hero”

L'operazione “Save the Hero” si svolge sull'isola di Erquy, dove è tenuto prigioniero un soldato americano di alto profilo (VIP). È stato confermato che l'ostaggio si trova in un edificio denominato **OBJ Alpha**, situato in una zona densamente sorvegliata. L'isola è presidiata da un contingente di soldati sovietici, con postazioni di **mitragliatrici calibro .50 (MGN)** lungo il perimetro difensivo. Inoltre, sono presenti numerosi civili nell'area, pertanto qualsiasi azione militare dovrà tenere conto sia dell'elevato livello di pericolo sia della necessità di evitare vittime innocenti. L'obiettivo principale della missione è liberare l'ostaggio in sicurezza, riducendo al minimo le perdite e completando l'operazione nel minor tempo possibile.



REGOLAMENTO

1. Scopo

- Il presente regolamento definisce le norme e le procedure per la missione di simulazione militare "Save the Hero".

2. Obiettivi della Missione

- Liberare l'ostaggio (VIP) in sicurezza.
- Completare la missione nel minor tempo possibile.

3. Regole di Inizio Missione

- La squadra è composta da 6 membri.
- Il tempo di missione inizia al segnale di avvio.
- La squadra riceve un briefing preliminare sulla situazione e l'obiettivo.

4. Regole di Svolgimento della Missione

- La squadra deve pianificare e attuare una strategia per liberare l'ostaggio.
- La sicurezza dell'ostaggio è la priorità assoluta.
- Ogni squadra può **scegliere la Landing Zone (LZ)** preferita in base alla tattica adottata.
- La squadra dovrà essere **infiltrata tutta nello stesso momento**. Non sono ammesse infiltrazioni separate degli operatori.
- A discrezione della squadra decidere se uno o più operatori dovranno rimanere a bordo o nei pressi dell'elicottero.

- A discrezione della squadra decidere se l'elicottero dovrà attendere in LZ o in circuito di sorvolo.
- Ogni squadra può **decidere la propria tattica** nel rispetto di quanto indicato nel presente regolamento.

5. Bonus e Malus

- Morte di un membro della squadra: **MALUS +2 minuti** al tempo totale.
- Morte dell'ostaggio (VIP): **Fallimento** della missione.
- Ogni squadra dovrà portare con sé un elmetto ed un giubbotto antiproiettile che dovrà essere fornito al Vip nel momento, quando lo si raggiunge, come protezione aggiuntiva. **BONUS -2 minuti** al tempo totale.
- OBIETTIVO SECONDARIO: Recupero scatola nera. **BONUS -5 minuti**.

6. Regole di Fine Missione

- La missione termina quando l'ostaggio è in sicurezza, cioè l'elicottero di esfiltrazione atterra nella base di partenza.
- Il tempo totale di missione è registrato.
- La squadra riceve un debriefing sulla performance.

7. Comportamento dei Partecipanti

- È richiesto un comportamento professionale e rispettoso.
- È vietato l'uso di linguaggio offensivo o discriminatorio.
- È vietata qualsiasi forma di imbroglio o sabotaggio.

8. Sanzioni

- La violazione del presente regolamento può comportare la squalifica del team della missione.

9. Disposizioni Finali

- Il presente regolamento è soggetto a modifiche da parte degli organizzatori.
- In caso di controversie, la decisione degli organizzatori è definitiva.

Equipaggiamento consentito

- Elmo, giacca, pantaloni, giubbotto antiproiettili, gibernaggio e zaino a discrezione dell'operatore.
- Arma primaria: Qualsiasi fucile eccetto quelli dotati di lanciagranate.
- Arma secondaria: NO
- Pistola: Sì
- Caricatori arma primaria: 10
- Caricatori pistola: 4
- Cariche esplosive C4: 3 + detonatore
- Fumogeni: a discrezione dell'operatore
- Materiale medico: a discrezione dell'operatore

Equipaggiamento non consentito

- Granate esplosive
- Lanciagranate
- Lancie missili