



ATPR 2.0

ATPR 2.0

REVISIONE 1.2

13/01/15 (LE AGGIUNTE E CORREZIONI SONO DI COLORE VERDE)

INTEGRAZIONE

REVISIONE 1.3

29/01/15 (LE AGGIUNTE E CORREZIONI SONO DI COLORE GIALLO)

Inizio campionato da **GENNAIO 2015**.

Numero totale **TAPPE 6**.

Le tappe si svolgeranno indicativamente nei seguenti mesi:

- 1° Tappa a gennaio
- 2° Tappa a marzo
- 3° Tappa a maggio
- 4° Tappa a luglio (forse 24H)
- 5° Tappa a settembre
- 6° Tappa a novembre

Le date precise e i campi li pianificheremo via via.

IL PROGETTO

Giocate in modalità GMS. Ogni pattuglia giocherà esclusivamente con gli operatori presenti della propria sezione e con eventuali **REGUALR** spartiti nelle sezioni meno numerose (la divisione avverrà la mattina stessa della tappa, il setup per i **REGULAR** è il PMC o jeans e felpa nera).

- Giocata a pattuglie ricognitive in territorio ostile con presenza costante di pattuglie avversarie che fungono contemporaneamente da avversari e contro.
- Favorire il movimento in pattuglia.
- Evitare stazionamenti in difesa senza missioni o compiti da svolgere. Il tipo di giocata non crea alcun vantaggio nel permanere a difesa dei propri obj.

- Dare la possibilità di scegliere se ingaggiare o procedere in occultamento.
- Gestire situazioni di "stress" data dall'eventualità di poter subire attacchi da più pattuglie contemporaneamente.
- Valutare il momento esatto per un attacco all'obj.
- Muoversi in lunghe distanze con mappa alla mano.
- Gestire il ridotto numero di munizioni (400bb).
- Capire il momento in cui sganciarsi dall'ingaggio o staccare l'operatore medico.
- Valutare gli upgrade necessari nell'arco di tutto il Campionato.

REGOLAMENTO

Il regolamento utilizzato è il **GMS con le seguenti modifiche**:

Ogni sezione creerà nella macrozona assegnata in mappa il proprio HQ, PMA e il DM. Tutti a una distanza di 100 passi dal HQ come da regolamento GMS. **Sempre a 100 passi dal HQ fisserà 2 WAY POINT.** Ogni pattuglia si autogestirà autonomamente in tutto, decidendo in qualsiasi ordine, quali OBJ eseguire. Per esfiltrare dovrà avere acquisito tutti gli **OBJ PRIMARI (HQ, PMA, DM E OBJ COMANDATO)**. La squadra che esfiltrerà per prima (l'esfiltrazione sarà valida solo se ad esfiltrare sarà il 100% della sezione) otterrà le 4 nazioni dichiarate nella dichiarazione di guerra. Naturalmente l'esfiltrare solo con gli **OBJ PRIMARI** comporta una notevole perdita di **PTI** che servono per **UPGRADE** e la **COMPRA VENDITA NAZIONI**. Gli obiettivi saranno piazzati dalle sezioni prima del game nelle zone assegnate. Luce verde sarà data dopo un check radio di campo base pronto. **LA LETTURA DELLE MISSIONI (OBJ SEGRETO E OBJ COMANDATO) AVVERRA' SOLO DOPO L'AVVENUTA COMUNICAZIONE DI "LUCE VERDE".**

Nel caso in cui **tutti i componenti di una sezione vengano colpiti**, pagando una penalità di **1000 pti** potranno rigenerarsi con la seguente procedura:

- Comunicando via radio sul canale di emergenza lo status di **"KSK TUTTI A TERRA SI MUOVE PER IL RIGENERO"**.
- Si dovrà attendere il ricevuto da qualsiasi operatore in campo avversario.
- I giocatori passivi con **cappellino o bandana bianco** in testa raggiungeranno il proprio PMA
- Stop di 10 min per rigenerarsi.

Per far sì che tutti gli **OBJ** siano **VALIDI** bisogna fotografare il cartello HQ, PMA, DM, WP1 o WP2 e OBJ SEGRETO e OBJ COMANDATO **in presenza di un operatore della sezione acquisente.** La foto deve essere scattata in modo che il cartello risulti leggibile senza doverla zoommare.

I **REGULAR** che partecipano alla tappa verranno spartiti nelle sezioni meno numerose (la divisione avverrà la mattina stessa della tappa) il setup per i **REGULAR** è il **PMC** o jeans e felpa nera).

VINCE L' ATPR 2.0 LA SEZIONE CHE A FINE CAMPIONATO POSSIEDE PIU' NAZIONI SULLA MAPPA.

Il passaggio che collega l'**ALASKA** al **KAMCHAKTA** sarà aperto dopo la **SECONDA** tappa (per motivi gestionali e d'uguaglianza ad inizio campionato).

SETUP DI PARTENZA E EQUIP.

Ogni sezione parteciperà con i **SETUP** secondari.

Il **SETUP** di partenza per ogni operatore in gioco è:

- **MIMETICA** di sezione secondaria
- **FUCILE** settato a **COLPO SINGOLO** + **eventuale pistola**

- 1 CARICATORE maggiorato o 4 monofilari per un totale di 400bb + max 2 caricatori pistola
- 1 BENDA (IL MEDICO ha il kit da 5 e fascia o PATCH identificativa)

SANZIONI DISCIPLINARI

Chi solleverà polemiche o discussioni in gioco, oppure verrà sorpreso a non rispettare il regolamento, **sarà sanzionato** con una giornata di squalifica, più una penalità di **5000 pti** alla sezione d'appartenenza.

Chi sarà sprovvisto di **CAPPELLINO O BANDANA BIANCHI (non altri oggetti)** di segnalazione colpito verrà sanzionato con **2000 pti** alla sezione d'appartenenza **PER OGNI OPERATORE SPROVVISTO**. La penalità verrà assegnata solo agli appartenenti della sezione e non hai regular che gli vengono affiliati la mattina.

LA MANCANZA DEI CARTELLI UFFICIALI DELL'ATPR2.0 COMPORTERA' UNA PENALITA' DI 1000 PTI PER OGNI CARTELLO MANCANTE, PIU', LA MANCATA CONQUISTA DI UNA NAZIONE DICHIARATA IN BUSTA PER OGNI CARTELLO MANCANTE.

LA MANCANZA DELL'ALLESTIMENTO MINIMO DEGLI OBJ PRIMARI (COME DESCRITTO ALLA VOCE GLI OBJ) COMPORTERA' UNA PENALITA' DI 1000 PTI PER OGNI ALLESTIMENTO MANCANTE, PIU', LA MANCATA CONQUISTA DI UNA NAZIONE DICHIARATA IN BUSTA PER OGNI ALLESTIMENTO MANCANTE.

DICHIARAZIONE DI GUERRA

L'ATPR prevede l'utilizzo di una mappa del mondo simil RISIKO. I team dovranno presentarsi alla riunione del martedì prima della domenica di tappa ATPR e dovranno consegnare ai game makers, in una busta chiusa, i nomi delle nazioni che intendono attaccare. **E' consentito dichiarare guerra a nazioni libere o occupate da un'altra sezione purchè siano confinanti ad una nazione già in possesso o siano confinanti ad una nazione dichiarata nella dichiarazione di guerra stessa.** I nomi delle nazioni dovranno essere elencati in ordine d'importanza d'attacco, esempio:

1. BRASILE
2. ARGENTINA
3. VENEZUELA
4. PERU'

Cio comporta l'ordine con il quale vi verranno assegnate le nazioni in caso non esfiltrate per primi. Esempio:

Il GSG9 esfiltra per primo, ottiene tutte e 4 le nazioni.

Il GSG9 esfiltra per secondo, ottiene le prime 3 nazioni (Brasile, Argentina e Venezuela)

Il GSG9 esfiltra per terzo, ottiene le prime 2 nazioni (Brasile e Argentina)

Il GSG9 esfiltra per quarto, ottiene solo la 1° nazione il Brasile

Il GSG9 esfiltra per quinto, non ottiene nessuna nazione.

Nel caso due sezioni abbiano dichiarato guerra alle stesse nazioni e tutte e due le sezioni hanno le caratteristiche per ottenerle, verrà data precedenza alla sezione che è esfiltrata per prima.

Le strategie sono molte, sta a voi applicarle. Quest'anno gli UPGRADE sono molteplici e determinati per la potenza di fuoco, per i punti o per le nazioni.

GLI OBJ

Gli OBJ si dividono in 3 tipi: PRIMARI, SECONDARI ed EXTRA.

I PRIMARI sono: HQ, PMA, DM, **OBJ COMANDATO** senza i seguenti OBJ non si può esfiltrare. **PER OGNI OBJ PRIMARIO (escluso il comando) E' OBBLIGATORIO UN ALLESTIMENTO SCENICO MINIMO, CHE COMPRENDE UN TELONE O SIMILI, CARTELLO SEGNALETICO ATPR2.0 SPECIFICO, E IN BASE AL TIPO DI OBJ (HQ, PMA, DM)**

DELL'OGGETTISTICA CHE LO CONTRADDISTINGA ESEMPIO: AL DM CASSETTE MUNIZIONI O ZAINO ECC; AL HQ ZAINI O CONTENITORI DEGLI ALLESTIMENTI O BANDIERA SEZIONE ECC; AL PMA ZAINO MEDICO O CASSETTA MEDICA O BADIERA CROCE ROSSA ECC...)

I SECONDARI sono: WP1 e WP2, **si può esfiltrare anche senza acquisirli.**

Gli EXTRA sono: OBJ SEGRETO, **si può esfiltrare anche senza acquisirli.**

CONSEGNA OBJ COMANDATO (FOTOGRAFICO DIVERTENTE)

L'OBJ comandato verrà discusso il martedì della dichiarazione di guerra (per essere equo per tutti) e consegnato la stessa mattina della tappa ATPR in busta chiusa intestata da/a, cioè perchè bisogna valutare i presenti alla tappa. L'intestazione della busta deve essere, esempio: **DA GSG9 A KSK.**

Il contenuto della busta è una missione divertente fotografica.

Esempio:

I Blackhawk assegnano la missione al Gsg9, l'obj della missione è: Karl deve fare una foto abbracciato a Otto del ksk. Ciò comporta che per eseguire la missione il Gsg9 deve abbattere almeno una volta Otto del ksk **oppure trovarlo ferito o in rigenero (in poche parole, deve essere INATTIVO nel senso che non può eseguire azioni offensive)** poi, una volta a terra, karl lo deve abbracciare e si deve fare scattare una foto (OTTO non si può rifiutare).

Esempio di consegne:

Tappa 1:

Blackhawk	a	Narcos
Narcos	a	KSK
KSK	a	GSG9
GSG9	a	Raven
Raven	a	Blackhawk

OBJ SEGRETO

L'OBJ segreto si basa sulla lettura di un codice QCODE che è posto su tutti i cartelli WAY POINT di ogni sezione. Il martedì della dichiarazione di guerra verrà assegnato ad ogni sezione un OBJ segreto. L'assegnazione avverrà comunicata dai game makers ai coordinatori di sezione, indicando su quale QCODE sarà presente l'OBJ segreto, **OPPURE TRAMITE BUSTA CHIUSA.** Esempio: Il GSG-9 per sapere qual'è il suo OBJ segreto deve scansionare il QCODE del WAY POINT 1 del KSK.

L'OBJ SEGRETO NON PUO ESSERE PRESO IN CARICO FINO A CHE TUTTI GLI OBJ PRIMARI NON SONO STATI ACQUISITI.

UPGRADE

Gli UPGRADE si dividono in tre gruppi: **FISSI, RINNOVABILI e CUMULABILI.**

Gli **UPGRADE FISSI** sono acquistabili **una volta sola** e una volta acquistati, **rimangono disponibili sempre** per ogni tappa del campionato:

- **gilet tattico** (GIBERNAGGIO E ATTREZZATURA TATTICA DELL'OPERATORE)
- **radio** (PER LA GESTIONE E COORDINAZIONE DEGLI OPERATORI IN CAMPO)
- **raffica** (MODALITA' DI FUOCO DEL FUCILE DELL'OPERATORE)
- **1° mitragliere** (OPERATORE CON POTENZA DI FUOCO MAGGIORE, 2500 BB CON CARICATORE ELETTRICO **E SAW**)
- **2° mitragliere** (OPERATORE CON POTENZA DI FUOCO MAGGIORE, 2500 BB CON CARICATORE ELETTRICO **E SAW**)

- **3° mitragliere** (OPERATORE CON POTENZA DI FUOCO MAGGIORE, 2500 BB CON CARICATORE ELETTRICO **E SAW**)
- **2° medico** (OPERATORE MEDICO SENZA KIT, KIT ACQUISTABILI CON UPGRADE CUMULABILI)
- compra vendita nazioni (CONSENTE DI COMPRARE O VENDERE LE NAZIONI)
- bonus punteggio 10% (10% DEL TOTALE PTI TOTALIZZATO IN TAPPA IN PIU')

Gli **UPGRADE RINNOVABILI** sono acquistabili **una sola volta per ogni tappa**:

- 600 BB per operatore (MUNIZIONI EXTRA PER OGNI OPERATORE)
- 2500 BB extra **per un** mitragliere trasportabili (MUNIZIONI EXTRA PER IL MITRAGLIERE, ACQUISTABILE PER OGNI MITRAGLIERE)
- bonus punteggio 30% (30% DEL TOTALE PTI TOTALIZZATO IN TAPPA IN PIU')
- bonus punteggio 50% (50% DEL TOTALE PTI TOTALIZZATO IN TAPPA IN PIU')
- UAV (MAPPA DEL CAMPO CON SEGNALAZIONE MACRO ZONE NEMICHE)

Gli **UPGRADE CUMULABILI** sono acquistabili durante il campionato **in quantità illimitata**:

- 2 kit flebo usa e getta (FLEBO PER LA RIGENERAZIONE DEGLI OPERATORI FUORI DAL PMA)
- 2 **bende** medico extra per il **1° o il 2°** medico (KIT BENDE EXTRA DA SOMMARE ALLE 5 DEL MEDICO **NON SONO USA E GETTA**)

COSTI UPGRADE pts

Gilet tattico 2000 pts	600 BB per Operatore 500 pts
Radio 2000 pts	2500 BB per un mitragliere extra 1000 pts 1000 pts
Raffica 2000 pts	Bonus punteggio 30% 2000 pts
1° Mitragliere 5000 pts	Bonus punteggio 50% 4000 pts
2° Mitragliere 7000 pts	UAV 1000 pts
3° Mitragliere 9000 pts	2 KIT flebo (usa e getta) 2000 pts
2° Medico 5000 pts	2 bende extra Medico 1000 pts
Compra vendita nazioni 3000 pts	Nazione libera 7000 pts
Bonus punteggio 10% 3000 pts	

GUADAGNI PUNTI pts

- obj primario vale 150 pts
- obj comandato vale 2000 pts
- obj secondario vale 400 pts
- obj segreto vale 3000 pts

Obj primari pts:

5 sezioni × 3 obj primari l'una = 15 obj primari totali

15 obj primari totali - 3 obj propri di sezione = 12 obj conquistabili primari

12 obj conquistabili primari × 150 pts l'uno = 1800 pts

Obj comandato 2000 pts

Obj secondari:

5 sezioni \times 2 obj secondari l'una = 10 obj secondari totali

10 obj secondari totali - 2 obj propri di sezione = 8 obj conquistabili secondari

8 obj conquistabili secondari \times 400 pti l'uno = 3200 pti

Obj segreto 3000 pti

Totale pti max **10000** pti senza moltiplicatori di punteggio.

Se ci fosse stato un moltiplicatore attivo esempio 50%, si fa il punteggio totalizzato in tappa piu il 50% di esso, esempio:

10000 pti totalizzati in tappa \div 100 \times 50 = **5000** pti bonus moltiplicatore

Perciò, totale pti guadagnati in tappa: **10000** pti tappa + **5000** pti bonus extra 50% = **15000** pti totali.

Nel caso ci fossero più moltiplicatori attivi in tappa, esempio il 10% attivo e il 50% attivo, il calcolo dei punto extra viene eseguito sempre su valore base dei punti guadagnati in tappa, esempio:

10000 pti totalizzati in tappa \div 100 \times 10 = **1000** pti bonus 10%

10000 pti totalizzati in tappa \div 100 \times 50 = **5000** pti bonus 50%

1000 pti bonus 10% + **5000** pti bonus 50% = **6000** pti bonus extra totali

10000 pti totalizzati in tappa + **6000** pti somma del bonus extra = **16000** pti totali guadagnati.

RENDITA CONTINENTI IN PUNTI pti

Come per il risiko, il possesso totale di un continente genera una rendita di pti per le sezioni, le rendite sono le seguenti:

NORTH AMERICA: + 5000 pti

SOUTH AMERICA: + 3000 pti

EUROPA: + 5000 pti

AFRICA: + 3000 pti

ASIA: + 8000 pti

OCEANIA: + 2000 pti

MAPPA ATPR2.0

La mappa del'ATPR2.0 prende spunto dal RISIKO. Abbiamo digitalizzato una mappa del risiko rendendola pratica al nostro scopo.

Il passaggio che collega l'ALASKA al KAMCHAKTA sarà aperto dopo la terza tappa (per motivi gestionali e d'uguaglianza ad inizio campionato).

Esempio mappa con nazioni occupate:



