

L'OMBRA DI BELFAST

SEZIONE K - CARMIGNANO (PO) - 22/03/2026



Seconda tappa di campionato PCS 2026 FIPS – CSAT



Specifiche di gara

- Regolamento applicato: **Regolamento di gioco PCS FIPS 7.0 - 2026**
- Specialità PCS (Pattuglie Combat a Scenari) per Team (pattuglie) da 6 Giocatori
- Tempo completo di gara circa **3 ore**
- 5 Settori OBJ a struttura Primario, Secondario e Bonus
- Total score: **8300** (senza contare il punteggio di attaccanti, difensori e figuranti colpiti)
- Cronografo utilizzato: **AC6000**
- GPS utilizzato: **Garmin Montana 600**
- Scenario semi-boschivo
- Difficoltà fisica bassa
- Difficoltà tecnica media
- Presenza paninaro in zona **HQ**
- Contatti telefonici: **3714804378**
- Contatto radio emergenze: **Canale PMR 1**

Orari e tempistiche

Il primo team entra alle **07.30**, a seguire le restanti squadre entreranno a intervalli di 25 minuti. Ogni squadra è pregata di presentarsi in **HQ** almeno **60 minuti** prima del proprio ingresso in gara per:

- Accettazione in **HQ**
- Eseguire **test crono** con applicazione fascetta o bollo sulla propria asg
- Avere il tempo di prepararsi adeguatamente

Materiale necessario e richieste per le squadre partecipanti

- Arrivare al parcheggio (zona **HQ**) con massimo **2 macchine**
- Radio
- Multitool
- Necessario per prendere appunti
- Lista frequenze radio **LPD** e **PMR**
- Stampe del vostro emblema (quantità a discrezione vostra)

Regola speciale sull' utilizzo di dispositivi elettronici

Durante le fasi di gioco attivo all'interno dei **Settori OBJ**, dal punto IN (bandiera verde) fino al punto OUT (bandiera gialla), è **vietato** l'utilizzo di telefoni cellulari, smartphone, smartwatch con funzioni di comunicazione, tablet o qualsiasi altro dispositivo elettronico personale, sia per comunicazioni, consultazione di mappe, timer, app o qualsiasi altra funzione.

È **consentito** esclusivamente l'uso di apparati **radio PMR/LPD** autorizzati e assegnati dall'Organizzazione, secondo quanto indicato nello Storyboard e nelle Direttive di Gara.

L'utilizzo di dispositivi elettronici personali è consentito esclusivamente nei seguenti casi: emergenze sanitarie o di sicurezza, previa comunicazione immediata all'Arbitro di Settore; quando espressamente richiesto dall'Organizzazione come parte integrante di una prova, di un **OBJ** o di una meccanica di gioco (es. consultazione di documenti, codici, timer o applicazioni fornite dall'Organizzazione stessa); su autorizzazione diretta dell'Arbitro, per comprovate necessità operative o di sicurezza. In tali casi l'uso dovrà avvenire nei modi, nei tempi e con le modalità indicate dall'Organizzazione o dall'Arbitro.

Il mancato rispetto del presente divieto comporta l'eliminazione immediata del giocatore, che sarà considerato colpito a tutti gli effetti, con applicazione delle normali procedure previste per gli operatori eliminati.

Percorsi fuori gioco, segnaletiche e cartelli

In questa cartina in scala **1:5000** sono stati segnati dei sentieri in **ROSSO**, su questi tratti è assolutamente **VIETATO** utilizzare le **ASG**, pena la squalifica immediata dalla gara. Sul campo troverete i cartelli di segnalazione per definire l'inizio e la fine di questi percorsi.



Sul campo di gioco troverete spesso dei cartelli con le indicazioni (**FRECCE**) per raggiungere l'**OBJ** successivo, si prega di prestare particolare attenzione in prossimità degli incroci.

Una volta completata la gara dovreste tornare all'**HQ**.

Ogni cartello riguardante la gara sarà ben riconoscibile da questi dettagli:

1. Scritta "Seconda tappa di campionato PCS"
2. Sezione K e logo del club
3. Scritta "L'ombra di Belfast (con logo gara) 22/03/2026"

Per ogni problema riguardo al percorso contattare l'arbitro di settore del **OBJ** che dovete raggiungere tramite canale fornitovi.

Antefatto:

L'Irlanda del Nord, formalmente pacificata da decenni, è attraversata da una nuova ondata di tensioni. Nelle zone più povere di **Belfast** un gruppo clandestino rivendica il nome storico dell'**IRA**, ma con obiettivi moderni e brutali: destabilizzare **Londra** attraverso una campagna di attentati, colpi di guerriglia urbana e traffico internazionale di armi.

Il cuore della cellula è composto da sei militanti e il loro obiettivo finale, taciuto perfino ai nuovi reclutati, è uno solo: assassinare la Regina d'Inghilterra.

Il **MI5** e il **SAS** non restano a guardare. Una task force segreta viene assemblata, guidata da il **Maggiore Jonathan Hale**, veterano delle guerre in **Siria**.

L'intreccio esplode quando un convoglio carico di fucili d'assalto provenienti dall'Europa dell'Est viene intercettato. L'**IRA** riesce a fuggire con metà del carico, lasciando dietro di sé una scia di cadaveri e incendi. **Belfast** diventa un campo di battaglia silenzioso: quartieri controllati da telecamere, pattuglie speciali che girano senza insegne, e bande locali che si schierano con l'una o l'altra parte.

Violenza e mistero pervadono la storia. L'IRA utilizza metodi brutali: esecuzioni pubbliche, autobombe, droni armati improvvisati. Il SAS risponde con incursioni notturne, arresti mirati e interrogatori spietati. Nessuno è innocente: persino civili, giornalisti e politici locali diventano pedine di un gioco più grande.

Mentre le indagini si stringono, emergono tradimenti interni e alleanze inattese. Hale scopre che il tempo è il vero nemico: un calendario cifrato, movimenti sospetti a Londra, una data che ritorna ossessiva. Ogni scelta accelera il conto alla rovescia. In un'Irlanda del Nord sospesa tra passato e futuro, la linea tra giustizia e vendetta si assottiglia fino a spezzarsi. E nessuno può fermare l'inevitabile prima che sia troppo tardi ormai.

Nel frattempo, la città reagisce come un organismo ferito. Pub e strade diventano luoghi di sussurri e paura, mentre informatori anonimi vendono verità parziali al miglior offerente. I media parlano di terrorismo isolato, ma dietro le quinte la tensione è totale. Ogni sirena annuncia un possibile massacro, ogni blackout nasconde un'operazione segreta. Belfast trattiene il respiro, consapevole che l'esito dello scontro cambierà il suo destino per sempre.

OBJ 1 – Il Rusty Clover

The Rusty Clover, Falls Road, Belfast 21/12/2025

Il **Rusty Clover** è un locale vecchio e malfamato, con clienti che osservano ogni movimento, quindi parlate poco e restate calmi. Fermatevi al bancone, ordinate qualcosa di forte e tenete le spalle al muro: mai dare la schiena all'ingresso. Occhi aperti a ogni movimento, ogni piccolo segnale può significare che qualcuno vi sta osservando. Nessuno deve sapere chi siete veramente, quindi niente nomi veri. Parlate con **Finn**, il barista: è l'unico che ha le informazioni che ci servono per proseguire con la nostra causa. Non provocate nessuna rissa, evitate contatti inutili e non attirare attenzioni. Il nostro infiltrato **Colm** è accompagnato da un lurido della **Garda Siochàna**, fate una cosa pulita e non compromettete in nessun modo il lavoro di **Colm**. Una volta ottenuto quello che serve, uscite senza fretta ma senza indugiare. Ricordate, il locale può sembrare innocuo, ma ogni angolo ha occhi e orecchie. Nessun errore, nessuna esitazione.

Informazioni OBJ 1:

Art. 79) Presenza ribelli a ondata unica numerosa.

Tempo massimo	15 minuti
Coordinate IN	Informazioni in Release coordinate
Coordinate PRIMARIO	Informazioni in Release coordinate
Coordinate OUT	Informazioni in Release coordinate

Primario (500 Pt) Art. 42 opzione 3	Recuperate la chiavetta con dentro il Black Thistle e non fate morire il doppiogiochista (seguirà spiegazione dettagliata in fase di briefing)
Secondario (300 Pt)	Eliminate il poliziotto in borghese senza che qualcuno vi veda
Bonus 1 (200 Pt)	Recuperate le informazioni dal barista (se fallite questo bonus le info saranno consegnate a fine obj dall' arbitro)
Bonus 2 (200 Pt)	Esfiltrate la macchina fotografica che troverete sul posto
Bonus 3 (200 Pt)	Lasciate sopra il bancone del bar l' emblema che vi distingue
Bonus fisso(100 Pt)	Esfiltrare entro la metà del tempo concesso almeno la metà dei componenti del team d'attacco (3 operatori) (7 minuti e 30 secondi)
Bonus fisso(100 Pt)	Eliminare 2 difensori entro la metà del tempo concesso (7 minuti e 30 secondi)
Esfiltrazione di almeno 1 componente del team di attacco (100 Pt)	
Comparsa, civili e figuranti eliminati (-50 Pt)	

OBJ 2 – La rapina

Bank of Ireland, Donegall Square, Belfast 17/01/2026

Siete membri dell'**IRA**. L'obiettivo è un blindato nell'area di carico sul retro della **Bank of Ireland**. Non entrerò in dettagli pratici: questo è un quadro mentale, non una guida operativa. Siate decisi. La riuscita è l'unico orizzonte che accettiamo per poter acquistare tutto ciò che serve. Mantenete il riserbo sulle identità e non confidatevi con estranei. Non cercate gloria personale: conta solo il risultato e la salvaguardia dei vostri ideali. Se qualcuno mostra segni di cedimento, prenderemo provvedimenti che tutelino la collettività. Riempite tutti i borsoni con l'oro e portateli via, non abbiate pietà in caso di conflitto a fuoco.

Informazioni OBJ 2:

Tempo massimo	15 minuti
Coordinate IN	Informazioni in Release coordinate
Coordinate PRIMARIO	Informazioni in Release coordinate
Coordinate OUT	Informazioni in Release coordinate

Primario (500 Pt) Art. 42 opzione 1	Aprite la cassa contenente l'oro (l'operazione deve essere compiuta da almeno 2 operatori)
Secondario (300 Pt)	Esfiltrate tutti i borsoni pieni con tutto l'oro
Bonus 1 (200 Pt)	Disattivate l'allarme senza farlo scattare
Bonus 2 (200 Pt)	Eliminate ogni traccia del vostro passaggio (occultare almeno 2 difensori)
Bonus 3 (200 Pt)	Lasciate dentro il portavalori l'emblema che vi distingue
Bonus fisso (100 Pt)	Esfiltrare entro la metà del tempo concesso almeno la metà dei componenti del team d'attacco (3 operatori) (7 minuti e 30 secondi)
Bonus fisso (100 Pt)	Eliminare 2 difensori entro la metà del tempo concesso (7 minuti e 30 secondi)
Esfiltrazione di almeno 1 componente del team di attacco (100 Pt)	
Comparsa, civili e figuranti eliminati (-50 Pt)	

OBJ 3 – Compagni per sempre

Centro di detenzione del SAS, Cathedral Quarter, Belfast 28/01/2026

Uno dei nostri è stato identificato e arrestato da una squadra del **SAS**; ora è trattenuto in una struttura di custodia nel **Cathedral Quarter** di **Belfast**. È indispensabile per la riuscita del nostro piano quindi dovete liberarlo a ogni costo. Se trovate qualcosa di utile portatelo con voi e già che ci siete fare un po' di casino tra i loro documenti.

Il tempo stringe, l'interrogatorio è imminente, ogni informazione sottratta al nemico potrebbe ribaltare l'esito dell'operazione finale.

Informazioni OBJ 3:

Tempo massimo	15 minuti
Coordinate IN	Informazioni in Release coordinate
Coordinate PRIMARIO	Informazioni in Release coordinate
Coordinate OUT	Informazioni in Release coordinate

Primario (500 Pt) Art. 42 opzione 2	Liberate l' alleato dalla cella
Secondario (300 Pt)	Esfiltrate il fucile da sniper del SAS
Bonus 1 (200 Pt)	Distruggete tutti i documenti che sono collegati a voi (da portare all' out e mostrare all' arbitro solo quelli giusti, 1 solo tentativo)
Bonus 2 (200 Pt)	Trascrivete le comunicazioni intercettate del SAS (da portare all' out e mostrare all' arbitro il testo corretto, 1 solo tentativo)
Bonus 3 (200 Pt)	Lasciate dentro la stanza dei documenti l' emblema che vi distingue
Bonus fisso(100 Pt)	Esfiltrare entro la metà del tempo concesso almeno la metà dei componenti del team d'attacco (3 operatori) (7 minuti e 30 secondi)
Bonus fisso(100 Pt)	Eliminare 2 difensori entro la metà del tempo concesso (7 minuti e 30 secondi)
Esfiltrazione di almeno 1 componente del team di attacco (100 Pt)	
Comparse, civili e figuranti eliminati (-50 Pt)	

OBJ 4 – Black Thistle

Titanic Quarter Data Centre, Belfast 18/02/2026

Il fatidico giorno si sta avvicinando e i preparativi sono quasi ultimati. Dovete installare e rendere operativo l' **APT BLACK THISTLE** recuperato in precedenza, in vista del giorno di **San Patrizio**. I server di nostro interesse si trovano all'interno di un datacenter di alto livello, costruito di recente e attualmente sotto stretta sorveglianza. In occasione della visita della Regina, la struttura è protetta dalla **PSNI** per impedire qualsiasi accesso a informazioni sensibili. Per accedere ai sistemi sarà necessario ottenere una password valida. All'interno del datacenter è inoltre custodito un archivio contenente i percorsi stabiliti per i VIP in visita a **Belfast**. L'operazione dovrà svolgersi senza lasciare tracce: nessuno deve sapere che siete stati lì.

Informazioni OBJ 4:

Tempo massimo	15 minuti
Coordinate IN	Informazioni in Release coordinate
Coordinate PRIMARIO	Informazioni in Release coordinate
Coordinate OUT	Informazioni in Release coordinate

Primario (500 Pt) Art. 42 opzione 2	Installate e rendete operativo il Black Thistle (tentativi illimitati)
Secondario (300 Pt)	Eliminate ogni traccia del vostro passaggio
Bonus 1 (200 Pt)	Eliminate tutte le sentinelle a colpo singolo (percorso da far completare ad 1 operatore, 1 solo tentativo per sentinella, bersagli elettronici. Non si sbaglia)
Bonus 2 (200 Pt)	Recuperate il tratto che percorrerà la Regina (da portare all' out e mostrare all' arbitro la foto giusta, 1 solo tentativo)
Bonus fisso(100 Pt)	Esfiltrare entro la metà del tempo concesso almeno la metà dei componenti del team d'attacco (3 operatori) (7 minuti e 30 secondi)
Bonus fisso(100 Pt)	Eliminare 2 difensori entro la metà del tempo concesso (7 minuti e 30 secondi)
Esfiltrazione di almeno 1 componente del team di attacco (100 Pt)	
Comparsa, civili e figuranti eliminati (-50 Pt)	

OBJ 5 – St. PATRICK’S DAY

Donegall Square, Belfast 17/03/2026

Oggi la **Regina** sarà in visita a **Belfast**, occasione irripetibile. Abbiamo lavorato tanto per questo momento, fate in modo che non sia stato vano.

Ricordate al mondo che l’ Irlanda è un paese libero!

Informazioni OBJ 5:

Art. 80) Presenza 2 difensori più 6 ribelli a ondata unica.

Tempo massimo	15 minuti
Coordinate IN	Informazioni in Release coordinate
Coordinate PRIMARIO	Informazioni in Release coordinate
Coordinate OUT	Informazioni in Release coordinate

Primario (500 Pt) Art. 42 opzione 2	Eliminate la Regina con il fucile bolt-action che troverete in loco (massimo 2 tentativi)
Secondario (300 Pt)	Attivate il Black Thistle
Bonus 1 (200 Pt)	Esfiltrate la corona della Regina
Bonus 2 (200 Pt)	Sostituite la bandiera inglese con la vostra
Bonus 3 (200 Pt)	Lasciate sopra il corpo della Regina l’ emblema che vi distingue (se non riuscite a eliminarla lasciatelo sotto la bandiera rossa)
Bonus fisso(100 Pt)	Esfiltrare entro la metà del tempo concesso almeno la metà dei componenti del team d’attacco (3 operatori) (7 minuti e 30 secondi)
Bonus fisso(100 Pt)	Eliminare 2 difensori entro la metà del tempo concesso (7 minuti e 30 secondi)
Esfiltrazione di almeno 1 componente del team di attacco (100 Pt)	
Comparsa, civili e figuranti eliminati (-50 Pt)	