

OBJ ALPHA	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE F	Ribelli 8	Valore Ribelle colpito :	37.5
Punti: 350		Ribelli colpiti:	3
		TOTALE PUNTI	112.5
FASE E	1 = 100 p.	Rubare Chiavi ed info	0
Punti: 500	2 = 150 p.	Comunicazione radio	0
	3 = 150 p.	Efiltrazione ostaggi	0
	4 = 100 p.	Distruzione strutture sim	0
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			162.5
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
PREVISTI	Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
	TOTALE PENALITA'		0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			162.5

OBJ BRAVO	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	0
		TOTALE PUNTI	0
FASE E	1 = 100 p.	Recupero Passw e decript.	0
Punti: 500	2 = 100 p.	Apertura varco con Drone	0
	3 = 100 p.	Disattiv. Campo Magnetico	0
	4 = 100 p.	Recupero nr. 3 EMP	0
	5= 100 p.	Distruzione Cyborg	0
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			50
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
	Civili colpiti (se prev.) - meno50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
	TOTALE PENALITA'		0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			50

OBJ CHARLIE	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	2
		TOTALE PUNTI	150
FASE E	1 = 125 p.	Trovare chiave ingresso	0
Punti: 500	2 = 125 p.	Disattivare Ordigno 1	0
	3 = 125 p.	Disattivare Ordigno 2	0
	4 = 125 p.	Decifrare Codici	0

		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			200
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <i>meno 300 p.</i>		
	Operatore non dichiarato - <i>meno 200 o 800 p.</i>		
	Marcatura Asg assente - <i>meno 250 p.</i>		
	Fascia non esposta o manomessa - <i>meno 250 p.</i>		
	Civili colpiti (se prev.) - <i>meno 50 p. ognuno</i>		
	Interferenza arbitrare - <i>meno 500 p.</i>		
	Comportamento antisportivo - <i>meno 500 p.</i>		
	Asg over joule - <i>meno 700 p.</i>		
	Fuori Finestra - <i>meno 800 p.</i>		
	TOTALE PENALITA'	0	
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			200

OBJ DELTA	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	1
		TOTALE PUNTI	75
FASE E	1 = 50 p.	Disattivare Sistema telecamere	0
Punti: 500	2 = 150 p.	Produrre prova video AUV	0
	3 = 100 p.	Recupero Progetto AUV	0
	4 = 150 p.	Eliminare Anderson con prova	0
	5 = 50 p.	Esfiltrare le cavi	0
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			125
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <i>meno 300 p.</i>		
	Operatore non dichiarato - <i>meno 200 o 800 p.</i>		
	Marcatura Asg assente - <i>meno 250 p.</i>		
	Fascia non esposta o manomessa - <i>meno 250 p.</i>		
	Civili colpiti (se prev.) - <i>meno 50 p. ognuno</i>		50
	Interferenza arbitrare - <i>meno 500 p.</i>		
	Comportamento antisportivo - <i>meno 500 p.</i>		
	Asg over joule - <i>meno 700 p.</i>		
	Fuori Finestra - <i>meno 800 p.</i>		
	TOTALE PENALITA'	50	
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			75

OBJ ECHO	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	4
		TOTALE PUNTI	300
FASE E	1 = 100 p.	Totem risolto	100
Punti: 500	2 = 200 p.	Leggio risolto	0
	3 = 100 p.	Acquasantiera risolta	0
	4 = 100 p.	Robot risolto	0
		TOTALE PUNTI:	100
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			450
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <i>meno 300 p.</i>		
	Operatore non dichiarato - <i>meno 200 o 800 p.</i>		
	Marcatura Asg assente - <i>meno 250 p.</i>		
	Fascia non esposta o manomessa - <i>meno 250 p.</i>		
	Civili colpiti (se prev.) - <i>meno 50 p. ognuno</i>		
	Interferenza arbitrare - <i>meno 500 p.</i>		

	Comportamento antisportivo - <i>meno 500 p.</i>	
	Asg over joule - <i>meno 700 p.</i>	
	Fuori Finestra - <i>meno 800 p.</i>	
	TOTALE PENALITA'	0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:		450

OBJ FOXTROT	Punti	Punteggio minimo 50 pt	0
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	
		TOTALE PUNTI	0
FASE E	1 = 200 p.	Recupero notizie da Annibal	
Punti: 500	2 = 200 p.	Recupero Password e USB	
	3 = 100 p.	Esfiltrazione su Punto di recupero	
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			0
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <i>meno 300 p.</i>		
	Operatore non dichiarato - <i>meno 200 o 800 p.</i>		
	Marcatura Asg assente - <i>meno 250 p.</i>		
	Fascia non esposta o manomessa - <i>meno 250 p.</i>		
	Civili colpiti (se prev.) - <i>meno 50 p. ognuno</i>		
	Interferenza arbitrare - <i>meno 500 p.</i>		
	Comportamento antisportivo - <i>meno 500 p.</i>		
	Asg over joule - <i>meno 700 p.</i>		
	Fuori Finestra - <i>meno 800 p.</i>		
	TOTALE PENALITA'	0	
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			0

OBJ GOLF	Punti	Punteggio minimo 50 pt	0
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	
		TOTALE PUNTI	0
FASE E	1 = 100 p.	Recupero Progetti Ordigno	
Punti: 500	2 = 100 p.	Disarmo Sist. Allarme Ordigno	
	3 = 100 p.	Recupero Prototipo	
	4 = 100 p.	Esfiltrare Progetti	
	5 = 100 p.	Esfiltrare Prototipo	
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			0
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <i>meno 300 p.</i>		
	Operatore non dichiarato - <i>meno 200 o 800 p.</i>		
	Marcatura Asg assente - <i>meno 250 p.</i>		
	Fascia non esposta o manomessa - <i>meno 250 p.</i>		
	Civili colpiti (se prev.) - <i>meno 50 p. ognuno</i>		
	Interferenza arbitrare - <i>meno 500 p.</i>		
	Comportamento antisportivo - <i>meno 500 p.</i>		
	Asg over joule - <i>meno 700 p.</i>		
	Fuori Finestra - <i>meno 800 p.</i>		
	TOTALE PENALITA'	0	
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			0

OBJ HOTEL	Punti	Punteggio minimo 50 pt	0
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	

		TOTALE PUNTI	0
FASE E	1 = 100 p.	Disinnesco Ordigno	
Punti: 500	2 = 50 p.	Attivare Ponte Radio	
	3 = 100 p.	Recupero Chiave RFID	
	4 = 100 p.	Disatt. Sistema Antiman. Drone	
	5 = 50 p.	Esfiltrare Hard Drive	
	6 = 100 p.	Esfill. Asciaraf Del Ben vivo	
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			0
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
	Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
		TOTALE PENALITA'	0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			0

OBJ INDIA	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	3
		TOTALE PUNTI	225
FASE E	1 = 80 p.	Catturare la Primula	0
Punti: 500	2 = 80 p.	Racc. dati biometrici della Primula	0
	3 = 100 p.	Compilare esattamente Medevac	0
	4 = 80 p.	Fotografare IED presenti in area	0
	5 = 80 p.	Esfiltr. Prigioniero limite area esec.	0
	6 = 80 p.	Rec. C4 e distruggere strutture	0
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			275
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
	Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
		TOTALE PENALITA'	0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			275

OBJ JULIET	Punti	Punteggio minimo 50 pt	
FASE A		Prova fotografica 50%	
Punti: 425			
		TOTALE PUNTI	425
FASE E		Tagliando OBJ 50%	
Punti: 425			
		TOTALE PUNTI:	425
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			850

PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <i>meno 300 p.</i>	
	Operatore non dichiarato - <i>meno 200 o 800 p.</i>	
	Marcatura Asg assente - <i>meno 250 p.</i>	
	Fascia non esposta o manomessa - <i>meno 250 p.</i>	
	Civili colpiti (se prev.) - <i>meno50 p. ognuno</i>	
	Interferenza arbitrare - <i>meno 500 p.</i>	
	Comportamento antisportivo - <i>meno 500 p.</i>	
	Asg over joule - <i>meno 700 p.</i>	
	Fuori Finestra - <i>meno 800 p.</i>	
	TOTALE PENALITA'	0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:		850

OBJ LIMA	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE F	Ribelli 10	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350		Ribelli colpiti:	1
		TOTALE PUNTI	30
FASE E	1 = 100 p.	Rec. esplosivo per distruz. Droni	0
Punti: 500	2 = 100 p.	Minare e far saltare simult. Droni	0
	3 = 150 p.	Distruggere Drone in volo con Miss.	0
	4 = 150 p.	Recuperare USB con piani volo	0
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			80
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <i>meno 300 p.</i>		
	Operatore non dichiarato - <i>meno 200 o 800 p.</i>		
	Marcatura Asg assente - <i>meno 250 p.</i>		
	Fascia non esposta o manomessa - <i>meno 250 p.</i>		
	Civili colpiti (se prev.) - <i>meno50 p. ognuno</i>		
	Interferenza arbitrare - <i>meno 500 p.</i>		
	Comportamento antisportivo - <i>meno 500 p.</i>		
	Asg over joule - <i>meno 700 p.</i>		
	Fuori Finestra - <i>meno 800 p.</i>		
	TOTALE PENALITA'	0	
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			80

OBJ KILO	Punti	Punteggio minimo 50 pt	0
FASE H	Ribelli 5	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350		Ribelli colpiti:	
	Difensori 2	Valore Difensore colpito:	75
		Difensori colpiti:	
		TOTALE PUNTI	0
FASE E	1 = 200 p.	Foto battitore	
Punti: 500	2 = 100 p.	Recuperare Collier Diamanti	
	3 = 100 p.	Esfiltrare Collier Diamanti	
	4 = 100 p.	Copertura mantenuta	
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			0
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <i>meno 300 p.</i>		
	Operatore non dichiarato - <i>meno 200 o 800 p.</i>		
	Marcatura Asg assente - <i>meno 250 p.</i>		

	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.	
	Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno	
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.	
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.	
	Asg over joule - meno 700 p.	
	Fuori Finestra - meno 800 p.	
	TOTALE PENALITA'	0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:		0

OBJ MIKE	Punti	Punteggio minimo 50 pt	0
FASE H	Ribelli 6	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350	Difensori 2	Ribelli colpiti:	
		Valore Difensore colpito:	60
		Difensori colpiti:	
		TOTALE PUNTI	0
FASE E	1 = 50 p.	Riprist. Energia Elettrica	
Punti: 500	2 = 60 p.	Recupero Codici disarmo Missili	
	3 = 60 p.	Recupero Dati Missili	
	4 = 60 p.	Disarmo Missili	
	5 = 50 p.	Scollegare Mortaio dalla rete	
	6 = 60 p.	Impost. Mod. manuale Mortaio	
	7 = 160 p.	Distruggere Centro Telemetria	
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			0
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
PREVISTI	Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
	TOTALE PENALITA'		0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			0

OBJ NOVEMBER	Punti	Punteggio minimo 50 pt	0
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	
		TOTALE PUNTI	0
FASE E	1 = 100 p.	Recupero Piani volo e Scatola nera	
Punti: 500	2 = 100 p.	Rec. Info su Chuck e Bill - loro stato	
	3 = 100 p.	Rec. procedura armamento e disarm.	
	4 = 100 p.	Disarmo Ordigno	
	5 = 50 p.	Recupero Fiala	
	6 = 50 p.	Minare Ordigno	
		TOTALE PUNTI:	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			0
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
	Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		

	Comportamento antisportivo - meno 500 p.	
	Asg over joule - meno 700 p.	
	Fuori Finestra - meno 800 p.	
	TOTALE PENALITA'	0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:		0

OBJ OSCAR	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE H	Ribelli 8	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350	Difensori 1	Ribelli colpiti:	1
		Valore Difensore colpito:	60
		Difensori colpiti:	1
		TOTALE PUNTI	90
FASE E	1 = 150 p.	Recupero posizione Nave	0
Punti: 500	2 = 200 p.	Rec. materiale per att. ed eseguire lancio	0
	3 = 150 p.	Lanciare Missili su target	0
	TOTALE PUNTI:		0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			140
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
	Civili colpiti (se prev.) - meno50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
	TOTALE PENALITA'		0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			140

OBJ REACH	Punti	RECON 1	
FASE E	1 = 200 p.	Posizionamento simulacro	0
Punti: 1000	2 = 300 p.	Prova fotografica	0
		RECON 2	
	1 = 200 p.	Posizionamento simulacro	200
	2 = 300 p.	Prova fotografica	300
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			500
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
	Civili colpiti (se prev.) - meno50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
	TOTALE PENALITA'		0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			500

OBJ TARTARUS	Punti	RECON 3	
FASE E	1 = 300 p.	Ripetitore satellitare funzionante	300
Punti: 1500	2 = 200 p.	Prova fotografica	200
		RECON 4	
	1 = 300 p.	Ripetitore satellitare funzionante	300
	2 = 200 p.	Prova fotografica	200
		RECON 5	
	1 = 300 p.	Ripetitore satellitare funzionante	0
	2 = 200 p.	Prova fotografica	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			1000
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
	Civili colpiti (se prev.) - meno50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
		TOTALE PENALITA'	
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			1000

OBJ INFO	Punti		
FASE E	1 = 500 p.	Recupero Coordinate ed info	500
Punti: 500			
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			500
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
	Civili colpiti (se prev.) - meno50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
		TOTALE PENALITA'	
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			500

OBJ ARGENT MOON	Punti		
FASE E	Recon rosso 1, 2 e 3		NO
Punti: 500	1 = 50 p.	Coordinata esatta Rosso 4	0
	2 = 75 p.	Recon seriale Rosso 5	0
	Recon Blu 1, 2 e 3		NO
	3 = 50 p.	Coordinata esatta Blu 4	0
	4 = 75 p.	Recon seriale Blu 5	0
	Recon Verde 1, 2 e 3		SI
	5 = 50 p.	Coordinata esatta Verde 4	0
	6 = 75 p.	Recon seriale Verde 5	0
	Recon Giallo 1, 2 e 3		NO
	7 = 50 p.	Coordinata esatta Giallo 4	0
	8 = 75 p.	Recon seriale Giallo 5	0
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			0
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		

	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.	
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.	
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.	
	Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno	
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.	
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.	
	Asg over joule - meno 700 p.	
	Fuori Finestra - meno 800 p.	
	TOTALE PENALITA'	0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:		0

WAYPOINT	Punti	WP	
FASE B	1 = 50 p.	WP 1	
Punti: 950	2 = 50p.	WP 2	
	3 = 50 p.	WP 3	50
	4 = 50 p.	WP 4	50
	5 = 50 p.	WP 5	50
	6 = 50 p.	WP 6	50
	7 = 50 p.	WP 7	50
	8 = 50 p.	WP 8	
	9 = 50 p.	WP 9	
	10 = 50 p.	WP 10	50
	11 = 50 p.	WP 11	
	12 = 50 p.	WP 12	
	13 = 50 p.	WP 13	50
	14 = 50 p.	WP 14	50
	15 = 50 p.	WP 15	50
	16 = 50 p.	WP 16	50
	150 punti	BONUS	
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			500
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		
	Marcatura Asg assente - meno 250 p.		
	Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.		
	Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno		
	Interferenza arbitrare - meno 500 p.		
	Comportamento antisportivo - meno 500 p.		
	Asg over joule - meno 700 p.		
	Fuori Finestra - meno 800 p.		
	TOTALE PENALITA'		0
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			500

PUNTEGGIO POSITIVO:	4832.5	PUNTEGGIO FINALE GARA:	4782.5
----------------------------	---------------	-------------------------------	---------------

PUNTEGGIO NEGATIVO OBJ	50		
ALTRO PUNTEGGIO NEGATIVO:	0	TOTALE PUNT.NEGATIVO:	50

	Pti. Neg.	Pti. Neg.	Pti. Neg.	Pti. Neg.	Pti. Neg.	Pti. Neg.	Pti. Neg.	TOT
<i>Aiuto Cartografico - meno 300 p.</i>								0
<i>Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.</i>								0
<i>Marcatura Asg assente - meno 250 p.</i>								0
<i>Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.</i>								0
<i>Civili colpiti (se prev.) - meno50 p. ognuno</i>								0
<i>Interferenza arbitrare - meno 500 p.</i>								0
<i>Comportamento antisportivo - meno 500 p.</i>								0
<i>Asg over joule - meno 700 p.</i>								0
<i>Fuori Finestra - meno 800 p.</i>								0
<i>Scoperta Bivacco - meno 500</i>								0
<i>Operatori non in coppia - meno 1000 p.</i>								0
<i>Ritardo esfiltrazione - meno 50 p. a minuto</i>								0
<i>Ingaggio Contro Vinto - meno 100 p.</i>								0
<i>Ingaggio Contro Perso - meno 300 p.</i>								0