

OBJ ALPHA	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE F	Ribelli 8	Valore Ribelle colpito :	37.5
Punti: 350		Ribelli colpiti:	8
		TOTALE PUNTI	300
FASE E	1 = 100 p.	Rubare Chiavi ed info	100
Punti: 500	2 = 150 p.	Comunicazione radio	150
	3 = 150 p.	Efiltrazione ostaggi	150
	4 = 100 p.	Distruzione strutture sim	100
		TOTALE PUNTI:	500
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			850
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:			850

OBJ BRAVO	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	
		TOTALE PUNTI	300
FASE E	1 = 100 p.	Recupero Passw e decript.	
Punti: 500	2 = 100 p.	Apertura varco con Drone	
	3 = 100 p.	Disattiv. Campo Magnetico	
	4 = 100 p.	Recupero nr. 3 EMP	
	5= 100 p.	Distruzione Cyborg	
		TOTALE PUNTI:	500
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			850
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:			850

<b>OBJ CHARLIE</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>50</b>
<b>FASE A</b>	<b>Difensori 4</b>	<b>Valore Difensore colpito :</b>	<b>75</b>
<b>Punti: 350</b>		<b>Difensori colpiti:</b>	<b>4</b>
		<b>TOTALE PUNTI</b>	<b>300</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 125 p.</b>	<b>Trovare chiave ingresso</b>	<b>125</b>
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 125 p.</b>	<b>Disattivare Ordigno 1</b>	<b>125</b>
	<b>3 = 125 p.</b>	<b>Disattivare Ordigno 2</b>	<b>0</b>
	<b>4 = 125 p.</b>	<b>Decifrare Codici</b>	<b>125</b>

		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>375</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>725</b>
<b>PENALITA' :</b>	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>		
	<b>TOTALE PENALITA'</b>	<b>0</b>	
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>			<b>725</b>

<b>OBJ DELTA</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>50</b>
<b>FASE A</b>	<b>Difensori 4</b>	<b>Valore Difensore colpito :</b>	<b>75</b>
<b>Punti: 350</b>		<b>Difensori colpiti:</b>	<b>4</b>
		<b>TOTALE PUNTI</b>	<b>300</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 50 p.</b>	Disattivare Sistema telecamere	50
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 150 p.</b>	Produrre prova video AUV	150
	<b>3 = 100 p.</b>	Recupero Progetto AUV	100
	<b>4 = 150 p.</b>	Eliminare Anderson con prova	150
	<b>5 = 50 p.</b>	Esfiltrare le cavi	50
		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>500</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>850</b>
<b>PENALITA' :</b>	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>		
	<b>TOTALE PENALITA'</b>	<b>0</b>	
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>			<b>850</b>

<b>OBJ ECHO</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>50</b>
<b>FASE A</b>	<b>Difensori 4</b>	<b>Valore Difensore colpito :</b>	<b>75</b>
<b>Punti: 350</b>		<b>Difensori colpiti:</b>	<b>4</b>
		<b>TOTALE PUNTI</b>	<b>300</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 100 p.</b>	Totem risolto	100
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 200 p.</b>	Leggio risolto	200
	<b>3 = 100 p.</b>	Acquasantiera risolta	100
	<b>4 = 100 p.</b>	Robot risolto	0
		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>400</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>750</b>
<b>PENALITA' :</b>	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 - <b>meno 500 p.</b>	
	Asg over joule - <b>meno 700 p.</b>	
	Fuori Finestra - <b>meno 800 p.</b>	
	<b>TOTALE PENALITA'</b>	<b>0</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>		<b>750</b>

<b>OBJ FOXTROT</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>50</b>
<b>FASE A</b>	<b>Difensori 4</b>	<b>Valore Difensore colpito :</b>	<b>75</b>
<b>Punti: 350</b>		<b>Difensori colpiti:</b>	<b>4</b>
		<b>TOTALE PUNTI</b>	<b>300</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 200 p.</b>	<b>Recupero notizie da Annibal</b>	<b>200</b>
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 200 p.</b>	<b>Recupero Password e USB</b>	<b>200</b>
	<b>3 = 100 p.</b>	<b>Esfiltrazione su Punto di recupero</b>	<b>0</b>
		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>400</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>750</b>
<b>PENALITA' :</b>	<b>Aiuto Cartografico - meno 300 p.</b>		
	<b>Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.</b>		
	<b>Marcatura Asg assente - meno 250 p.</b>		
	<b>Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.</b>		
	<b>Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno</b>		
	<b>Interferenza arbitrare - meno 500 p.</b>		
	<b>Comportamento antisportivo - meno 500 p.</b>		
	<b>Asg over joule - meno 700 p.</b>		
	<b>Fuori Finestra - meno 800 p.</b>		
	<b>TOTALE PENALITA'</b>	<b>0</b>	
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>			<b>750</b>

<b>OBJ GOLF</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>50</b>
<b>FASE A</b>	<b>Difensori 4</b>	<b>Valore Difensore colpito :</b>	<b>75</b>
<b>Punti: 350</b>		<b>Difensori colpiti:</b>	<b>4</b>
		<b>TOTALE PUNTI</b>	<b>300</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 100 p.</b>	<b>Recupero Progetti Ordigno</b>	<b>100</b>
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 100 p.</b>	<b>Disarmo Sist. Allarme Ordigno</b>	<b>0</b>
	<b>3 = 100 p.</b>	<b>Recupero Prototipo</b>	<b>0</b>
	<b>4 = 100 p.</b>	<b>Esfiltrare Progetti</b>	<b>100</b>
	<b>5 = 100 p.</b>	<b>Esfiltrare Prototipo</b>	<b>0</b>
		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>200</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>550</b>
<b>PENALITA' :</b>	<b>Aiuto Cartografico - meno 300 p.</b>		
	<b>Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.</b>		
	<b>Marcatura Asg assente - meno 250 p.</b>		
	<b>Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.</b>		
	<b>Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno</b>		
	<b>Interferenza arbitrare - meno 500 p.</b>		
	<b>Comportamento antisportivo - meno 500 p.</b>		
	<b>Asg over joule - meno 700 p.</b>		
	<b>Fuori Finestra - meno 800 p.</b>		
	<b>TOTALE PENALITA'</b>	<b>0</b>	
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>			<b>550</b>

<b>OBJ HOTEL</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>50</b>
<b>FASE A</b>	<b>Difensori 4</b>	<b>Valore Difensore colpito :</b>	<b>75</b>
<b>Punti: 350</b>		<b>Difensori colpiti:</b>	<b>4</b>

		TOTALE PUNTI	300
FASE E	1 = 100 p.	Disinnesco Ordigno	100
Punti: 500	2 = 50 p.	Attivare Ponte Radio	50
	3 = 100 p.	Recupero Chiave RFID	100
	4 = 100 p.	Disatt. Sistema Antiman. Drone	100
	5 = 50 p.	Esfiltrare Hard Drive	0
	6 = 100 p.	Esfill. Asciaraf Del Ben vivo	100
		TOTALE PUNTI:	450
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			800
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:			800

OBJ INDIA	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 = 80 p.	Catturare la Primula	0
Punti: 500	2 = 80 p.	Racc. dati biometrici della Primula	80
	3 = 100 p.	Compilare esattamente Medevac	0
	4 = 80 p.	Fotografare IED presenti in area	80
	5 = 80 p.	Esfiltr. Prigioniero limite area esec.	0
	6 = 80 p.	Rec. C4 e distruggere strutture	80
		TOTALE PUNTI:	240
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			590
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:			590

OBJ JULIET	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.	Trovare Chiave Cassaforte	100
Punti: 500	2 = 200 p.	Rec. Info ed accedere terminale	200
	3 = 200 p.	Inviare in "Morse" il messaggio	200

	<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>500</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>		<b>850</b>
<b>PENALITA' :</b>	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>	
	<b>TOTALE PENALITA'</b>	<b>0</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>		<b>850</b>

<b>OBJ LIMA</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>50</b>
<b>FASE F</b>	<b>Ribelli 10</b>	<b>Valore Ribelle colpito :</b>	<b>30</b>
<b>Punti: 350</b>		<b>Ribelli colpiti:</b>	<b>10</b>
		<b>TOTALE PUNTI</b>	<b>300</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 100 p.</b>	<b>Rec. esplosivo per distruz. Droni</b>	<b>100</b>
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 100 p.</b>	<b>Minare e far saltare simult. Droni</b>	<b>100</b>
	<b>3 = 150 p.</b>	<b>Distruggere Drone in volo con Miss.</b>	<b>150</b>
	<b>4 = 150 p.</b>	<b>Recuperare USB con piani volo</b>	<b>150</b>
		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>500</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>850</b>
<b>PENALITA' :</b>	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>		
	<b>TOTALE PENALITA'</b>	<b>0</b>	
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>			<b>850</b>

<b>OBJ KILO</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>50</b>
<b>FASE H</b>	<b>Ribelli 5</b>	<b>Valore Ribelle colpito :</b>	<b>30</b>
<b>Punti: 350</b>		<b>Ribelli colpiti:</b>	<b>5</b>
	<b>Difensori 2</b>	<b>Valore Difensore colpito:</b>	<b>75</b>
		<b>Difensori colpiti:</b>	<b>2</b>
		<b>TOTALE PUNTI</b>	<b>300</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 200 p.</b>	<b>Foto battitore</b>	<b>200</b>
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 100 p.</b>	<b>Recuperare Collier Diamanti</b>	<b>100</b>
	<b>3 = 100 p.</b>	<b>Esfiltrare Collier Diamanti</b>	<b>100</b>
	<b>4 = 100 p.</b>	<b>Copertura mantenuta</b>	<b>100</b>

		TOTALE PUNTI:	500
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>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:			850

OBJ MIKE	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE H	Ribelli 6	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350		Ribelli colpiti:	1
	Difensori 2	Valore Difensore colpito:	60
		Difensori colpiti:	2
		TOTALE PUNTI	150
FASE E	1 = 50 p.	Riprist. Energia Elettrica	0
Punti: 500	2 = 60 p.	Recupero Codici disarmo Missili	0
	3 = 60 p.	Recupero Dati Missili	0
	4 = 60 p.	Disarmo Missili	0
	5 = 50 p.	Scollegare Mortaio dalla rete	0
	6 = 60 p.	Impost. Mod. manuale Mortaio	0
	7 = 160 p.	Distruggere Centro Telemetria	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>		
PREVISTI	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 NOVEMBER	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>meno 50 p. ognuno</i>		
	Interferenza arbitrare - <i>meno 500 p.</i>		

	Comportamento antisportivo - <b>meno 500 p.</b>	
	Asg over joule - <b>meno 700 p.</b>	
	Fuori Finestra - <b>meno 800 p.</b>	
	<b>TOTALE PENALITA'</b>	<b>0</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>		<b>850</b>

OBJ OSCAR	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE H	Ribelli 8	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350	Difensori 1	Ribelli colpiti:	3
		Valore Difensore colpito:	60
		Difensori colpiti:	1
		TOTALE PUNTI	150
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:			200
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		
	Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.		200
	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'		200
TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:			0

OBJ REACH	Punti	RECON 1	
FASE E	1 = 200 p.	Posizionamento simulacro	200
Punti: 1000	2 = 300 p.	Prova fotografica	300
		RECON 2	
	1 = 200 p.	Posizionamento simulacro	200
	2 = 300 p.	Prova fotografica	300
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 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	300
	2 = 200 p.	Prova fotografica	200
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			1500
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:			1500

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		SI
Punti: 500	1 = 50 p.	Coordinata esatta Rosso 4	50
	2 = 75 p.	Recon seriale Rosso 5	75
	Recon Blu 1, 2 e 3		SI
	3 = 50 p.	Coordinata esatta Blu 4	50
	4 = 75 p.	Recon seriale Blu 5	75
	Recon Verde 1, 2 e 3		SI
	5 = 50 p.	Coordinata esatta Verde 4	50
	6 = 75 p.	Recon seriale Verde 5	75
	Recon Giallo 1, 2 e 3		SI
	7 = 50 p.	Coordinata esatta Giallo 4	50
	8 = 75 p.	Recon seriale Giallo 5	75
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			500
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - meno 300 p.		



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

WAYPOINT	Punti	WP	
FASE B	1 = 50 p.	WP 1	50
Punti: 950	2 = 50p.	WP 2	50
	3 = 50 p.	WP 3	50
	4 = 50 p.	WP 4	50
	5 = 50 p.	WP 5	50
	6 = 50 p.	WP 6	
	7 = 50 p.	WP 7	50
	8 = 50 p.	WP 8	50
	9 = 50 p.	WP 9	50
	10 = 50 p.	WP 10	50
	11 = 50 p.	WP 11	50
	12 = 50 p.	WP 12	50
	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	
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>750</b>
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <b>meno 300 p.</b>		
	Operatore non dichiarato - <b>meno 200 o 800 p.</b>		
	Marcatura Asg assente - <b>meno 250 p.</b>		
	Fascia non esposta o manomessa - <b>meno 250 p.</b>		
	Civili colpiti (se prev.) - <b>meno 50 p. ognuno</b>		
	Interferenza arbitrare - <b>meno 500 p.</b>		
	Comportamento antisportivo - <b>meno 500 p.</b>		
	Asg over joule - <b>meno 700 p.</b>		
	Fuori Finestra - <b>meno 800 p.</b>		
	<b>TOTALE PENALITA'</b>		<b>0</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>			<b>750</b>

<b>PUNTEGGIO POSITIVO:</b>	<b>14765</b>	<b>PUNTEGGIO FINALE GARA:</b>	<b>14565</b>
----------------------------	--------------	-------------------------------	--------------

<b>PUNTEGGIO NEGATIVO OBJ</b>	<b>200</b>
<b>ALTRO PUNTEGGIO NEGATIVO:</b>	<b>0</b>

<b>TOTALE PUNT.NEGATIVO:</b>	<b>200</b>
------------------------------	------------

	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