

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.		
	Marcatatura 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:	4
		TOTALE PUNTI	300
FASE E	1 = 100 p.	Recupero Passw e decript.	100
Punti: 500	2 = 100 p.	Apertura varco con Drone	100
	3 = 100 p.	Disattiv. Campo Magnetico	100
	4 = 100 p.	Recupero nr. 3 EMP	100
	5= 100 p.	Distruzione Cyborg	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.		
	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>0</b>
	<b>3 = 125 p.</b>	<b>Disattivare Ordigno 2</b>	<b>0</b>
	<b>4 = 125 p.</b>	<b>Decifrare Codici</b>	<b>0</b>

		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>125</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>475</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>475</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	0
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 150 p.</b>	Produrre prova video AUV	0
	<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	0
		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>250</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>600</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>600</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	0
	<b>3 = 100 p.</b>	Acquasantiera risolta	100
	<b>4 = 100 p.</b>	Robot risolto	0
		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>200</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>550</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>550</b>

OBJ FOXTROT	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 - 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

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 - 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

<b>OBJ HOTEL</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>50</b>
<b>FASE A</b>	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	<b>75</b>
Punti: 350		Difensori colpiti:	<b>4</b>
		<b>TOTALE PUNTI</b>	<b>300</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 100 p.</b>	Disinnesco Ordigno	<b>100</b>
Punti: 500	<b>2 = 50 p.</b>	Attivare Ponte Radio	<b>50</b>

	<b>3 = 100 p.</b>	Recupero Chiave RFID	100
	<b>4 = 100 p.</b>	Disatt. Sistema Antiman. Drone	0
	<b>5 = 50 p.</b>	Esfiltrare Hard Drive	0
	<b>6 = 100 p.</b>	<i>Esfill. Asciaraf Del Ben vivo</i>	100
	<b>TOTALE PUNTI:</b>		<b>350</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>700</b>
<b>PENALITA' :</b>	<i>Aiuto Cartografico - meno 300 p.</i>		
	<i>Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.</i>		
	<i>Marcatura Asg assente - meno 250 p.</i>		
	<i>Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.</i>		
	<i>Civili colpiti (se prev.) - meno50 p. ognuno</i>		
	<i>Interferenza arbitrare - meno 500 p.</i>		
	<i>Comportamento antisportivo - meno 500 p.</i>		
	<i>Asg over joule - meno 700 p.</i>		
	<i>Fuori Finestra - meno 800 p.</i>		
	<b>TOTALE PENALITA'</b>		<b>0</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:</b>			<b>700</b>

OBJ INDIA	Punti	Punteggio minimo 50 pt	0
FASE A	Difensori 4	Valore Difensore colpito :	75
Punti: 350		Difensori colpiti:	
		TOTALE PUNTI	0
FASE E	1 = 80 p.	Catturare la Primula	
Punti: 500	2 = 80 p.	Racc. dati biometrici della Primula	
	3 = 100 p.	Compilare esattamente Medevac	
	4 = 80 p.	Fotografare IED presenti in area	
	5 = 80 p.	Esfiltr. Prigioniero limite area esec.	
	6 = 80 p.	Rec. C4 e distruggere strutture	
		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

<b>OBJ JULIET</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>0</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>TOTALE PUNTI</b>	<b>0</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 100 p.</b>	Trovare Chiave Cassaforte	
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 200 p.</b>	Rec. Info ed accedere terminale	
	<b>3 = 200 p.</b>	Inviare in "Morse" il messaggio	

		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 LIMA	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE F	Ribelli 10	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350		Ribelli colpiti:	4
		TOTALE PUNTI	120
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:			170
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:			170

OBJ KILO	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE H	Ribelli 5	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350		Ribelli colpiti:	5
	Difensori 2	Valore Difensore colpito:	75
		Difensori colpiti:	2
		TOTALE PUNTI	300
FASE E	1 = 200 p.	Foto battitore	200
Punti: 500	2 = 100 p.	Recuperare Collier Diamanti	100
	3 = 100 p.	Esfiltrare Collier Diamanti	100
	4 = 100 p.	Copertura mantenuta	100
		TOTALE PUNTI:	500
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			850
PENALITA' :	Aiuto Cartografico - <i>meno 300 p.</i>		

	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>850</b>

OBJ MIKE	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE H	Ribelli 6	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350	Difensori 2	Ribelli colpiti:	6
		Valore Difensore colpito:	60
		Difensori colpiti:	2
		TOTALE PUNTI	300
FASE E	1 = 50 p.	Riprist. Energia Elettrica	50
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:	50
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			400
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.) - 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:			400

<b>OBJ NOVEMBER</b>	<b>Punti</b>	<b>Punteggio minimo 50 pt</b>	<b>0</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>TOTALE PUNTI</b>	<b>0</b>
<b>FASE E</b>	<b>1 = 100 p.</b>	<b>Recupero Piani volo e Scatola nera</b>	
<b>Punti: 500</b>	<b>2 = 100 p.</b>	<b>Rec. Info su Chuck e Bill - loro stato</b>	
	<b>3 = 100 p.</b>	<b>Rec. procedura armamento e disarm.</b>	
	<b>4 = 100 p.</b>	<b>Disarmo Ordigno</b>	
	<b>5 = 50 p.</b>	<b>Recupero Fiala</b>	
	<b>6 = 50 p.</b>	<b>Minare Ordigno</b>	
		<b>TOTALE PUNTI:</b>	<b>0</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>0</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>		

	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>0</b>

OBJ OSCAR	Punti	Punteggio minimo 50 pt	50
FASE H	Ribelli 8	Valore Ribelle colpito :	30
Punti: 350	Difensori 1	Ribelli colpiti:	6
		Valore Difensore colpito:	60
		Difensori colpiti:	1
		TOTALE PUNTI	240
FASE E	1 = 150 p.	Recupero posizione Nave	150
Punti: 500	2 = 200 p.	Rec. materiale per att. ed eseguire lancio	200
	3 = 150 p.	Lanciare Missili su target	0
		TOTALE PUNTI:	350
TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:			640
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:			640

<b>OBJ REACH</b>	<b>Punti</b>	<b>RECON 1</b>	
<b>FASE E</b>	<b>1 = 200 p.</b>	<b>Posizionamento simulacro</b>	<b>200</b>
<b>Punti: 1000</b>	<b>2 = 300 p.</b>	<b>Prova fotografica</b>	<b>300</b>
		<b>RECON 2</b>	
	<b>1 = 200 p.</b>	<b>Posizionamento simulacro</b>	<b>200</b>
	<b>2 = 300 p.</b>	<b>Prova fotografica</b>	<b>300</b>
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>1000</b>
<b>PENALITA' :</b>	<i>Aiuto Cartografico - meno 300 p.</i>		
	<i>Operatore non dichiarato - meno 200 o 800 p.</i>		
	<i>Marcatura Asg assente - meno 250 p.</i>		
	<i>Fascia non esposta o manomessa - meno 250 p.</i>		
	<i>Civili colpiti (se prev.) - meno 50 p. ognuno</i>		
	<i>Interferenza arbitrare - meno 500 p.</i>		
	<i>Comportamento antisportivo - meno 500 p.</i>		
	<i>Asg over joule - meno 700 p.</i>		
	<i>Fuori Finestra - meno 800 p.</i>		
	<b>TOTALE PENALITA'</b>		<b>0</b>

TOTALE PUNTEGGIO OBIETTIVO:	1000
-----------------------------	------

OBJ TARTARUS	Punti	RECON 3	
FASE E	1 = 300 p.	Ripetitore satellitare funzionante	0
Punti: 1500	2 = 200 p.	Prova fotografica	0
		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:			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 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'		0
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		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	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



<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>		<b>375</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>375</b>

<b>WAYPOINT</b>	<b>Punti</b>	<b>WP</b>	
<b>FASE B</b>	<b>1 = 50 p.</b>	<b>WP 1</b>	
<b>Punti: 950</b>	<b>2 = 50p.</b>	<b>WP 2</b>	
	<b>3 = 50 p.</b>	<b>WP 3</b>	50
	<b>4 = 50 p.</b>	<b>WP 4</b>	50
	<b>5 = 50 p.</b>	<b>WP 5</b>	
	<b>6 = 50 p.</b>	<b>WP 6</b>	50
	<b>7 = 50 p.</b>	<b>WP 7</b>	50
	<b>8 = 50 p.</b>	<b>WP 8</b>	50
	<b>9 = 50 p.</b>	<b>WP 9</b>	
	<b>10 = 50 p.</b>	<b>WP 10</b>	
	<b>11 = 50 p.</b>	<b>WP 11</b>	50
	<b>12 = 50 p.</b>	<b>WP 12</b>	50
	<b>13 = 50 p.</b>	<b>WP 13</b>	50
	<b>14 = 50 p.</b>	<b>WP 14</b>	
	<b>15 = 50 p.</b>	<b>WP 15</b>	
	<b>16 = 50 p.</b>	<b>WP 16</b>	
	<b>150 punti</b>	<b>BONUS</b>	
<b>TOTALE PUNTEGGIO POSITIVO:</b>			<b>400</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>400</b>

<b>PUNTEGGIO POSITIVO:</b>	<b>9710</b>	<b>PUNTEGGIO FINALE GARA:</b>	<b>9510</b>
----------------------------	-------------	-------------------------------	-------------

<b>PUNTEGGIO NEGATIVO OBJ</b>	<b>0</b>
<b>ALTRO PUNTEGGIO NEGATIVO:</b>	<b>200</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>	100	100						200
<i>Ingaggio Contro Perso - meno 300 p.</i>								0