

Two Flags Run SAM

Pioggia insistente e atmosfera "vietnamita" hanno caratterizzato la seconda tappa del campionato CRER, svoltasi il 12 settembre a Montecchio Emilia con l'organizzazione dei club SAM ed Easy Trigger

Domenica 12 settembre si è svolta a Montecchio Emilia la seconda tappa del campionato CRER (Comitato Regionale Emilia Romagna) ASNWG 2004-2005.

La gara, un combat CQB nella classica modalità "Two Flags Run", è stata ospitata sull'area di gioco del campo "Jungle" del club SAM, che ha curato l'organizzazione della manifestazione in collaborazione con l'Easy Trigger di Reggio Emilia.

La modalità combat 2FR è un'interessante variante del gioco a due bandiere sviluppata dal SAM in accordo con l'ex presidente del-

l'ASNWG Marcello Falcinelli come specialità di base di un futuro campionato italiano di combat CQB nell'ambito dell'associazione nazionale.

Dopo un agosto all'insegna del bel tempo, il giorno della gara si sono aperte le cataratte del cielo rendendo lo scenario degno di una giornata campale in Vietnam.

Briefing e prova di potenza delle ASG, come di rito, e subito iniziano gli incontri delle fasi eliminatorie. Dieci le squadre partecipanti, che si scontrano su tre differenti campi a tipologia boschivo-fluviale. Il torneo è articolato in due

gironi all'italiana, con successive semifinali e finali. Nonostante la pioggia incessante i team affrontano stoicamente le numerose partite (da quattro a sei per i finalisti).

Già dai primi scontri si delinea l'Opfor di Forlì come semifinalista del girone 2, mentre gli altri team se la giocano fino all'ultimo con differenze minime di punti, sintomo di un gioco più meditato che irruento (la fitta vegetazione e la pioggia non permettono azioni troppo veloci).

Nelle semifinali emergono le finaliste: Opfor e Nexus per il primo e il secondo posto; Black Jack e Tagliapietre per il terzo e il quarto.

Con un inaspettato colpo di mano, risultano vittoriosi i Nexus, e questo nonostante la batosta subita proprio dagli Opfor nelle eliminatorie, a sottolineare come nel combat CQB non si debba mai allentare la guardia, in quanto nessun risultato è scontato fino all'ultimo.

Dal punto di vista tecnico, credo che il gioco non sia stato ben interpretato dai team, che in maggioranza hanno privilegiato una tattica attendista e difensiva anziché dinamica e offensiva, come invece si addice a questa tipologia di combat. Va detto comunque che le condizioni climatiche erano al limite e, nonostante ciò, nessun club ha mostrato segni di cedimento, portando a termine tutti gli incontri previsti con estrema perseveranza e correttezza.

Grazie a tutti i partecipanti e alla CTE international (apparecchiature radio Midland e Alan), sponsor ufficiale della manifestazione.

PAOLO SPAGGIARI
SAM, MONTECCHIO EMILIA (RE)

TWO FLAGS RUN, COME SI GIOCA

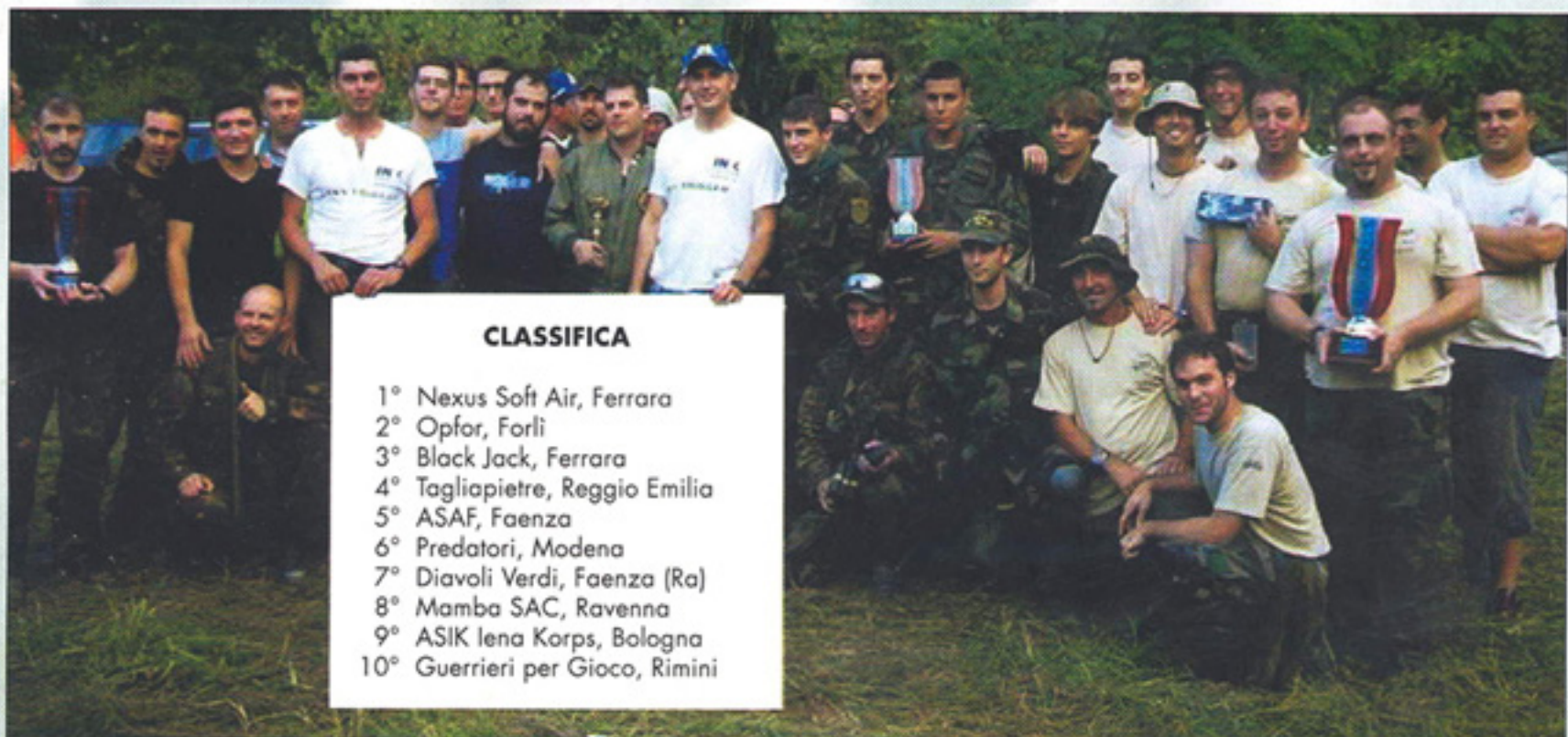
Il campo misura 200 x 200 m. Ad ogni squadra, formata da dieci giocatori, viene consegnata una bandiera con moschettone (testimone) di colore diverso e assegnata una base rappresentata da un palo con anello. Partendo dalle rispettive basi, le squadre devono cercare di agganciare il proprio testimone al palo avversario, conquistare la bandiera della squadra antagonista e agganciare anch'essa al palo, mantenendo i due testimoni in posizione fino allo scadere del tempo. Durante il trasporto, infatti, i testimoni vanno tenuti agganciati alla buffetteria in posizione visibile. Le bandiere possono essere passate tra i giocatori non colpiti mediante passaggio diretto. Un giocatore colpito in possesso della bandiera non può passarla, ma deve lasciarla a terra nel punto di abbattimento; le bandiere a terra possono essere recuperate dagli altri giocatori, avversari e non. Durata del game: trenta minuti.

Punteggio

- Propria bandiera agganciata al palo avversario: 10 punti
- Bandiera avversaria agganciata al palo avversario: 15 punti
- Giocatore avversario eliminato: 1 punto
- Eliminazione dell'intera squadra avversaria (jackpot): 5 punti

CLASSIFICA

- 1° Nexus Soft Air, Ferrara
- 2° Opfor, Forlì
- 3° Black Jack, Ferrara
- 4° Tagliapietre, Reggio Emilia
- 5° ASAF, Faenza
- 6° Predatori, Modena
- 7° Diavoli Verdi, Faenza (Ra)
- 8° Mamba SAC, Ravenna
- 9° ASIK Iena Korps, Bologna
- 10° Guerrieri per Gioco, Rimini



Come ho potuto notare già in altre occasioni, l'organizzazione dei SAM e l'arbitraggio sono stati ottimi e sempre all'altezza delle situazioni. I ragazzi di Montecchio Emilia hanno dovuto arbitrare quasi tutte le gare sotto la pioggia.

Oltre all'organizzazione, voglio elogiare le squadre incontrate durante la gara (Black Jack, Diavoli Verdi, Guerrieri per gioco e Tagliapietre) per la sportività e la correttezza che hanno tenuto sul campo di gioco.

In conclusione, posso dire che i SAM ci hanno fatto passare un'ottima domenica tra amici. Unica pecca della giornata, la pioggia incessante.

RUDY LOMBARDINI, MAMBA SAC, RAVENNA

Grazie ai SAM per l'ottimo torneo appena organizzato. La presenza arbitrale, la tipologia di gioco e l'utilizzo dei gironi hanno fatto della gara un punto di riferimento, che dovrebbe far riflettere per la futura creazione di un campionato interno CRER che comprenda più gare di questo tipo. Certo, visto il piazzamento decisamente inaspettato, alla luce della Nostra impreparazione, non possiamo che ritenerci soddisfatti e felici nonostante la leggera pioggia che ha caratterizzato la gara.

MARCO "NANO" FABBRI, NEXUS, FERRARA

La giornata si apre con il solito buonumore unito ad una leggera tensione pre-gara. Per noi Tagliapietre è la prima tappa del campionato ASNWG a cui partecipiamo e le intenzioni sono di fare del nostro meglio.

L'organizzazione del torneo è stata curata da due eccellenti club: i SAM e gli Easy Trigger, che non hanno deluso le aspettative garantendo un rapido svolgimento delle gare, allestendo ben tre campi da gioco in cui si giocava simultaneamente. Ottima anche la professionalità arbitrale.

Unica nota dolente, il tempo, che non è stato clemente offrendo una pioggia battente per tutta la giornata, che ha veramente reso il torneo una prova di resistenza fisica oltre che tattica. La nostra squadra non era dotata di alcun accorgimento anti-pioggia, quindi sprovvista anche di tute cerate e poncho, e così abbiamo operato sul campo di gioco per quasi otto ore bagnati come non mai.

Dal punto di vista agonistico, abbiamo trovato delle eccellenti squadre nel nostro girone, che si sono dimostrate degne della fama di bravi softgunner di cui godono. Con determinazione abbiamo comunque vinto tutti gli incontri diretti e ci siamo qualificati in semifinale, dove abbiamo incontrato l'Opforce, con cui abbiamo battagliato duramente. Alla fine, forti del loro buon movimento di squadra, ci hanno battuti, andando loro meritatamente in finalissima con i Nexus.

Abbiamo giocato l'ultima partita, cioè la finale per il terzo posto, con i bravi e simpatici Black Jack, i quali, grazie ad un aggiramento e senza colpire nemmeno uno di noi, hanno appeso il loro testimone al palo e si sono aggiudicati meritatamente il terzo posto.

Colgo l'occasione per ringraziare tutta la mia squadra, che ha tenuto duro fino alla fine, nonostante fossimo tutti bagnati fradici e infreddoliti. Grazie per l'amicizia che ci unisce nella vita e per il vostro spirito di squadra. Saluto inoltre con affetto tutti i club incontrati, sperando di rivederli al più presto all'insegna del nostro sport preferito.

MORRIS ROSSI, TAGLIAPIETRE SOFT AIR, REGGIO EMILIA

Personalmente, mi sono sentito di snobbare quella che in realtà non era la solita finta perturbazione annunciata, bensì una ben più articolata pioggerellina alla Blade Runner, che ha rappresentato la vera costante di questo torneo insieme al divertimento! Tante, invece, le variabili: tre i campi a disposizione, una schiera di partecipanti provenienti da ogni angolo dell'Emilia Romagna, dall'aspra montagna alla nebbiosa pianura, fino alla più accogliente e calorosa riviera romagnola. Tante le compagini che non si erano mai incontrate tra di loro in questa modalità di gioco.

Due campi molto fitti, non velocissimi, ed uno più "spoglio" hanno comunque mescolato tali e tanti fattori da rendere ogni partita sempre diversa e imprevedibile. Vero, Nexus?... Vero Opfor?...

Ci troviamo qui al terzo posto; come solito abbiamo fatto un errore e, guarda te, proprio in semifinale! Dopo aver chiuso il girone di qualificazione alla grande, staccando le compagini che seguivano, ci sentiamo comunque molto soddisfatti, peccato per il clima (chi c'era potrà riferirvi).

Complimenti all'organizzazione e all'arbitraggio, sempre molto sereni e cordiali. A mio avviso, ci hanno fatto sentire come se fossimo a casa nostra.

Bravi, ragazzi. A quando il prossimo torneo?!

GIULIO "FAX" FACCHINETTI, BLACK JACK, FERRARA



La premiazione dei vincitori

E dopo il torneo di combat "Two Flags Run" che abbiamo organizzato noi Easy Trigger a luglio, è arrivato anche il momento della seconda tappa regionale Emilia Romagna ASNWG 2004-2005, con la stessa modalità di gioco e in collaborazione con i SAM.

Dieci le squadre partecipanti, che si sono messe alla prova in una serie di scontri su tre campi diversi in due gironi. Alle semifinali sono rimaste solo quattro squadre a decidere chi sarebbe salito sul gradino più alto del podio. Il tempo, che fin dalle prime ore del mattino non prometteva niente di rassicurante, si è dimostrato poco clemente con noi e ci ha costretti tutto il giorno sotto una pioggia battente e con una temperatura abbastanza rigida.

A parte la giornata piovosa, l'unione delle forze organizzative si è rivelata un vero successo e ci ha permesso di trascorrere una giornata senza intoppi e problemi di vario genere. L'imprevisto maggiore è stato l'improvvisa disdetta da parte del chiosco di ristoro ambulante, che avrebbe dovuto presentarsi sul campo ma poi non è venuto, e così ci siamo ritrovati a fine giornata affamati e assetati.

Il nostro augurio è che la gara abbia divertito tutti i partecipanti.

MIRCO "RAULL" PINETTI, EASY TRIGGER SAC, REGGIO EMILIA

Siamo primi, azz!... Mi sono divertito una cifra, una valanga di emozioni, dalla demoralizzazione all'euforia incontrollata! Grazie, ragazzi, veramentel

MARCO "DUMBO" CAVALLARI, NEXUS SOFT AIR, FERRARA

È stata una giornata veramente difficile (e quelli che c'erano lo sanno benissimo), però abbiamo tenuto duro (nonostante lo sconforto emerso in più momenti) e così abbiamo portato a casa un grande risultato, ma soprattutto siamo tornati con la convinzione di essere veramente un bel gruppo!

Grazie, ragà, era un pezzo che non mi divertivo così (e vaff... a coppa e premio!).

ANDREA "GIACC" GIACOMINELLI, NEXUS SOFT AIR, FERRARA