

# BDR Clan



## Programma Addestramenti 2010



## ADDESTRAMENTO BASE : ALLIEVI ASPIRANTI

**Istruttore: Ten.\*MaxiVsr10\***

Il programma di "Addestramento Allievo Aspirante" si rivolge a tutti i player che fanno richiesta di entrare nel clan BDR.

Successivamente alla richiesta di reclutamento e preselezione l'Allievo Aspirante riceverà dall'Istruttore un Manuale d'Addestramento di Base (**M.A.B**), in formato PDF, in cui sono racchiuse tutte le spiegazioni teoriche necessarie per poter svolgere correttamente l'addestramento base ed andrà opportunamente letto con molta attenzione. Tale manuale è opera del Clan BDR ed è vietata la divulgazione/riproduzione fuori dal contesto interno del Clan.

Durante il loro periodo di prova (20-30 giorni) dovranno seguire l'addestramento dove saranno attentamente valutati dall'istruttore in modo da essere introdotti alle procedure di gioco del clan BDR.

L'addestramento si svolgerà su server protetto da password, per un massimo di 10 persone per volta. Potranno partecipare anche membri "anziani" e già abilitati, ma senza disturbare il lavoro dell'istruttore e seguendo scrupolosamente le sue indicazioni.

Programma addestramento:

- Comandi di gioco (aprire la bussola, il binocolo, il gps. Saluto, identificazione del caposquadra e dei compagni, correre, camminare, puntare l'arma)
- Percorso ad ostacoli
- Poligono di tiro statico - fucili d'assalto
- Poligono di tiro statico - fucili da cecchino
- Poligono di tiro statico AT: utilizzo javelin, metis, smaw
- Poligono di tiro AA: utilizzo strela, stinger
- Poligono di guida Jeep e HUMVEE con orientamento e raggiungimento destinazione
- Utilizzo e lettura della bussola
- Utilizzo e lettura del GPS



- Utilizzo e lettura della mappa
- TeamSpeak: Channel Commander, Whisper. Come si usano TeamSpeak: Keybinds con altri canali
- TeamSpeak: Stare in silenzio quando il comando parla con il proprio caposquadra o quando il caposquadra parla con il comando
- TeamSpeak: Come richiedere supporto aereo, artiglieria, corazzati
- TeamSpeak: Come si comunica l'avvistamento di nemici

Alla fine del periodo di prova, sarà chiesto all'istruttore di fornire una valutazione complessiva rispetto ad ogni player. Tale valutazione aiuterà il Direttivo nella decisione dell'accettazione della domanda di reclutamento. E' da precisare comunque che il reclutamento non verrà valutato solo in base alle capacità (skill) del player, ma anche in base al suo comportamento. La recluta entrerà a far parte del clan con il grado di CAPORALE. Nel caso non abbia completato una parte degli addestramenti, potrà entrare nel clan con il grado di SOLDATO, ma non potrà passare ad altri addestramenti se prima non avrà completato i precedenti.

---

## **ADDESTRAMENTO AVANZATO : FANTERIA**

**Istruttore: Ten.\*II Socio\***

Il programma di "Addestramento Fanteria - Addestramento Avanzato" si rivolge a tutti i player che hanno appena superato l'addestramento base. Permetterà ai player di prendere maggior confidenza con l'ambiente di gioco e le procedure del clan BDR. I player saranno accuratamente valutati dall'istruttore in modo da poter essere efficacemente indirizzati verso un reparto o ruolo specifico a seconda delle proprie capacità.



- Prova di orientamento senza GPS
- Prova di lancio HALO con centro obiettivo
- Le formazioni: descrizione dei vari tipi di formazione-
- Le formazioni: prova disposizione in formazioni e cambiamento da una formazione all'altra.
- Le formazioni: formazioni CQB
- Come segnalare informazioni e obiettivi in Mappa
- Come riconoscere le divise
- Poligono di tiro dinamico - spazi aperti
- Poligono di tiro dinamico - CQB
- Poligono di tiro dinamico AT: utilizzo javelin, metis, smaw su obiettivi mobili
- Poligono di tiro statico o dinamico per cecchini
- Poligono di tiro AA: utilizzo strela, stinger
- Poligono di guida: istruzioni base di guida, comando e artigliere su M1A1, M1A2, T90, T72, APC, BTR90, AAVVP (istruttore Carrista)
- Poligono di utilizzo AVENGER con mezzi aerei nemici (istruttore Carrista)
- Poligono di pilotaggio: decollo, guida e atterraggio elicotteri da trasporto (istruttore Pilota)
- Utilizzo Mine e cariche esplosive
- Fuoco di soppressione
- Coordinamento squadre per fiancheggiamento nemici

---

## **ADDESTRAMENTO AVANZATO : CARRISTI**

**Istruttore: Ten\*MaxiVsr10\***

Il programma di "Addestramento Avanzato Carristi" si rivolge a tutti i player che vogliono far parte di questo reparto. Qui si apprenderanno tutte



le nozioni avanzate per la corretta guida e uso di tutti i mezzi corazzati a nostra disposizione.

Per accedere all'addestramento carri è necessario:

1. Aver passato con successo ADDESTRAMENTO FANTERIA
2. Importare la configurazione tasti di TS prevista dal **Reparto Carristi Virtuale**.

Elenco dei punti che saranno trattati nei giorni d'addestramento:

- Orientamento : con gradi, con ore
- Percorso a ostacoli terreno piano
- Percorso a ostacoli terreno piano con bersagli fissi
- Percorso a ostacoli terreno scosceso
- Percorso a ostacoli terreno scosceso con bersagli fissi
- Percorso libero da A a B
- Percorso libero da A a B con I.A. nemica (Livello: facile, medio, difficile, impossibile)
- Difesa del perimetro (quando fuori dal carro)
- Addestramento base fanteria
- Teoria
  - hull-down ( <http://en.wikipedia.org/wiki/Hull-down> )
  - displace left e right ( <http://www.youtube.com/watch?v=gMpirPTISOM> )
  - convoglio: comunicazioni radio, modalità e distanza di marcia, drill left drill right drill air (RED AIR)
- Pratica hull-down
- Pratica displace
- Pratica convoglio

Tutti i punti d'addestramento, tranne Teoria, vanno passati come *Guidatore Artigliere e Comandante*.

Dopo il parere positivo da parte degli istruttori, il player verrà ufficialmente destinato al reparto e riceverà mostrina di abilitazione.



---

## ADDESTRAMENTO AVANZATO : AVIAZIONE

**Istruttore: Lgt.\*Catchman\***

Il programma di "Addestramento Avanzato Aviazione" si rivolge a tutti i player che vogliono far parte di questo reparto. Qui si apprenderanno tutte le nozioni avanzate per il corretto uso e pilotaggio di tutti i mezzi aerei da trasporto e di attacco.

Il programma di addestramento dei piloti prevede prima il successo nel programma di fanteria.

- Addestramento armi mp5 + pistola
- Addestramento nell'uso e lettura della mappa
- Addestramento di orientamento e sopravvivenza
- Addestramento alle comunicazioni ( tra piloti, col comando generale, col caposquadra dell'unità trasportata o da trasportare )
- Addestramento procedure basiche standard di decollo e atterraggio  
Addestramento atterraggio con apertura
- Addestramento al volo notturno
- Addestramento atterraggi di emergenza ( senza rotore principale e senza rotore di coda )
- Addestramento atterraggi rapidi
- Addestramento estrazione di una squadra senza e con fumogeno di segnalazione
- Addestramento lancio di sistemi d'arma non guidati ( razzi e mitragliatrici )
- Addestramento con sistemi d'arma guidati aria aria e aria terra ( Sidewinder, Maverick, Gbu )
- Addestramento sul rispetto del piano di volo
- Addestramento per lancio di parà



- Addestramento scorta colonna di veicoli
- Addestramento VS carri
- Addestramento VS aerei e elicotteri

Dopo il parere positivo da parte degli istruttori, il player verrà ufficialmente destinato al reparto e riceverà mostrina di abilitazione.

---

## **ADDESTRAMENTO AVANZATO: SQUADRE SPECIALI**

**Istruttori: Cap.\*Wing\*, Cap.\*LUPO\***

Il programma specifico per le “squadre speciali” è rivolto a tutti coloro che desiderano farne parte. Si tratta di un addestramento molto impegnativo che richiede che i player abbiano già superato senza alcun problema tutti i precedenti addestramenti e conoscano già a memoria tutte le procedure di gioco e comunicazione del clan BDR. Gli addestramenti saranno condotti con estrema serietà e richiesta di grande disciplina. Negli addestramenti "Zero perdite" se qualcuno della squadra muore, non c'è respawn, tutti dovranno ricominciare l'addestramento.

Max 5 persone per addestramento. Potranno partecipare anche membri "anziani" e già abilitati o di altre squadre, ma senza disturbare il lavoro dell'istruttore e seguendo scrupolosamente le sue indicazioni.

- Poligono di tiro statico fucili d'assalto: abbattere 90% dei bersagli
- Poligono di tiro dinamico fucili d'assalto: abbattere 90% bersagli nemici senza causare perdite civili o teamkill
- Poligono di tiro cecchini: uccidere nemici da 400, 600, 800mt
- Poligono di tiro statico con prova di tutte le armi
- Formazioni speciali, movimenti CQB



- Poligono CQB: eliminare forza nemica da una città senza causare perdite civili
- Infiltrazione notturna via mare o terra con distruzione obiettivo ed estrazione senza allarmare i nemici e con zero perdite
- Infiltrazione diurna silenziata con distruzione obiettivo. Zero perdite
- Infiltrazione low altitude con LittleBird e conquista obiettivo. Zero perdite
- Infiltrazione High Altitude Low Open (HALO) diurna e notturna. Zero perdite
- Salvataggio ostaggi. Zero perdite.
- Richiesta supporto artiglieria, aereo, corazzato
- Comunicazioni in TeamSpeak

Dopo il parere positivo da parte degli istruttori, il player verrà ufficialmente destinato al reparto e riceverà mostrina di abilitazione.

---

FINE

---

