



# STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO

Prot. Num. 1729 / 09 / 3.3.10

Roma, 1 Aprile 2009

Al Presidente dello Stato Italiano  
Palazzo Quirinale  
ROMA

Ai Presidenti di Camera e Senato  
LORO SEDI

Ai Comandanti delle Forze dell'Ordine  
LORO SEDI

Questo è un ordine di missione prioritario alla squadra d'intervento SCIACALLO in forza ai reparti speciali della Polizia di Stato, Nucleo Operativo NOCS. L'Operazione avrà nome in codice "SOLE ROSSO" ed è autorizzata dal Governo Italiano congiuntamente all'Agenzia del SISMI con documento d'urgenza della Presidenza del Consiglio numero 2009/02/01/2138.

In seguito all'operazione "Hamman" condotta a Perugia nel luglio 2007 dalla Digos e dall'Ucigos, che ha confermato la presenza di cellule terroristiche jihadiste nel nostro paese, siamo venuti a conoscenza di una installazione per la produzione di sostanze chimiche che potrebbero essere usate a fini terroristici sul territorio italiano e contro nazioni alleate. Ulteriori informazioni sul materiale chimico prodotto sono allegate a questa lettera d'incarico.

Dalle rilevazioni satellitari e dalle osservazioni delle forze dell'ordine locali è stata individuata una zona in località Montappone (Ap) nella quale il gruppo islamico "I Guerrieri del Signore" hanno approntato un insediamento per la produzione di agenti chimici e il loro trattamento per l'utilizzo contro la popolazione.

Siete autorizzati ad intercettare i terroristi, mettere in sicurezza la zona e rendere inermi gli agenti chimici con ogni mezzo.

Secondo quanto riferito da alcuni agenti infiltrati i terroristi sono numerosi e dislocati in diversi gruppi in modo da poter mettere in pratica le loro minacce anche se attaccati. Sarà indispensabile colpirli rapidamente e identificarli una volta neutralizzati. Ogni ulteriore informazione sulla missione è comunque allegata alla presente e deve essere altresì ritenuta strettamente riservata.

**IL CAPO DI S.M. DELL'ESERCITO**  
**Generale di Corpo d'Armata Gabriele GUIZZARDI**

## ISTRUZIONI MISSIONE "OPERAZIONE SOLE ROSSO"

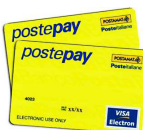
### Regolamento Base

1. L'iscrizione al torneo si ottiene versando in unica soluzione la cifra di **Euro 240,00** a squadra tramite vaglia postale intestato a:



**Gabriele Guizzardi, Via Nazionale 195, 63023 Fermo (AP)**  
**Causale: Operazione Sole Rosso.**

Oppure tramite carta PostePay:



**Gabriele Guizzardi**  
**Numero Carta PostePay: 4023 6004 6953 5597**

Si prega di indicare numeri di telefoni e indirizzi mail per rapidi contatti e comunicazioni inviandoli al mail indicato nell'art. 5.

2. Solo le squadre regolarmente iscritte al torneo riceveranno tutta la documentazione necessaria a svolgere la competizione (per posta oppure file). Per essere regolarmente iscritti si dovrà aver versato l'intera quota entro il **10 maggio 2009** ed aver presentato la seguente documentazione: foglio di scarico responsabilità nei confronti dell'organizzazione compilato per ogni singolo membro del team (il foglio è allegato al presente regolamento ed è anche scaricabile dal sito [www.sciacalli.net/solerosso](http://www.sciacalli.net/solerosso), pagina Documenti).
3. L'organizzazione garantirà la presenza di un'ambulanza con personale qualificato al primo soccorso. L'iscrizione al torneo sottoscrive anche la consapevolezza dei generici pericoli dell'attività del gioco del Softair.



***ATTENZIONE: per questioni assicurative sono ammesse solo associazioni sportive iscritte ad Enti di Promozione Sportiva riconosciuti dal CONI come per esempio CSEN, ACSI(ASNWG), ASI, ecc. All'atto dell'iscrizione verrà richiesta documentazione sulla propria affiliazione di appartenenza.***

4. Il torneo si svolgerà con qualsiasi condizione ambientale. Se per qualsiasi motivo il torneo dovesse essere cancellato la quota versata verrà interamente restituita.
5. Ad ogni squadra verrà assegnato un nome in codice da utilizzarsi durante il gioco e un orario di partenza in base alla distanza di provenienza (vedi art. 7).  
Qualsiasi domanda di chiarimento sul regolamento, sullo svolgimento, ecc. dovrà essere inoltrata al seguente indirizzo mail: **charlie.softair@gmail.com**, entro e non oltre il 15MAG09. Ci sono comunque informazioni che non saranno volutamente date...
6. Sono ammesse un massimo di 12 e un minimo di 10 team. Ogni squadra potrà contare un massimo di 8 elementi. Non vi sono limiti nel numero di repliche e pallini trasportabili per ogni elemento.

7. L'inizio del torneo è fissato per le ore 08:00 del mattino. Le squadre partiranno ad intervalli di circa 30 minuti l'una dall'altra. La posizione di partenza verrà comunicata al team almeno una settimana prima del torneo e pubblicata sul sito e sarà determinata dalla distanza di provenienza del team in base a quanto indicato da Google Maps:

Team 1	Sciacallo Alpha 1	LPD 10	Partenza ore 08:00
Team 2	Sciacallo Bravo 2	idem	Partenza ore 08:30
Team 3	Sciacallo Charlie 3	idem	Partenza ore 09:00
Team 4	Sciacallo Delta 4	idem	Partenza ore 09:30
Team 5	Sciacallo Eco 5	idem	Partenza ore 10:00
Team 6	Sciacallo Foxtrot 6	idem	Partenza ore 10:30
Team 7	Sciacallo Golf 7	idem	Partenza ore 11:00
Team 8	Sciacallo Hotel 8	idem	Partenza ore 11:30
Team 9	Sciacallo India 9	idem	Partenza ore 12:00
Team 10	Sciacallo Juliet 10	idem	Partenza ore 12:30
Team 11	Sciacallo Kilo 11	idem	Partenza ore 13:00
Team 12	Sciacallo Lima 12	idem	Partenza ore 13:30

L'orario sarà quello indicato dal GPS.

Nel caso di team provenienti dalla stessa città si utilizzerà l'ordine alfabetico.

8. La tipologia di gioco è "Pattuglia a percorso forzato". Le squadre dovranno intraprendere un determinato percorso per raggiungere tutti gli obiettivi ed i way-point previsti (questi ultimi non sono obbligatori). Tutti i punti devono essere riportati sulla mappa che verrà fornita, anche se si utilizzano GPS e/o altri sistemi di navigazione. E' vietata qualsiasi collaborazione tra i team in gara pena la squalifica immediata delle squadre coinvolte, dalla competizione. Il tempo tra un OBJ e l'altro è fissato in 30 minuti, compreso eventuali prove pratiche, ritrovamenti, WAY POINT, ecc. Quindi, tutto in 30 minuti, dalla partenza da un OBJ alla conquista dell'OBJ successivo! Le prove sugli OBJ saranno eseguite da giocatori non eliminati del team. Sarà l'arbitro a dettarne i tempi e seguire le operazioni nel dettaglio. Sempre l'arbitro segnalerà la fine del tempo oppure la conclusione positiva dell'OBJ.
9. E' obbligatorio l'uso di occhiali protettivi conformi e adatti al gioco del softair (è consigliato l'uso della maschera) e abbigliamento adeguato.  
E' consigliato l'uso di radio LPD solo per comunicare con l'organizzazione ma non tra i membri del team, il canale è assegnato fisso come da tabella al punto 7. Il contatto radio può essere stabilito in qualsiasi momento previa indicazione del nome del proprio team. Chi userà la radio per qualsiasi altro scopo verrà penalizzato (vedi punteggi art. 15).  
E' ammessa qualsiasi forma di orientamento (bussola, GPS). Si consiglia di portare taccuino e penna per appunti. Sono invece vietati fumogeni, petardi e qualsiasi altra forma di materiale pirotecnico.
10. Sono ammesse repliche softair di qualsiasi genere e/o fattura purché non auto-costruite e con potenza non superiore a 0,99 Joule. Le repliche con potenza superiore verranno trattenute dall'organizzazione e restituite al termine della prova. Il test delle repliche verrà effettuato poco prima della partenza e potrà essere effettuato a sorpresa o su richiesta dei giudici presso gli obiettivi. Per la misurazione saranno utilizzati sia modelli CHRONY che SPEEDER2000. Non vi sono limiti nel numero di repliche e/o pallini da trasportare. Nel caso durante il gioco si trovasse giocatori con repliche oltre il joule si procederà alla squalifica di tutta la squadra.

11. Ritardi nella partenza verranno quantizzati in 10 punti di penalizzazione ogni minuto di ritardo. Non sono previsti punti aggiuntivi o negativi nel caso i ritardi siano decisi dall'organizzazione. Le squadre perciò devono essere pronte e a disposizione del giudice di partenza all'orario a loro assegnato. Prima della partenza ogni team avrà dall'organizzazione un rapido briefing di riepilogo ed eventuali aggiornamenti o consigli dell'ultima ora. Il briefing può essere "saltato" per guadagnare tempo ma in questo caso potrebbero non essere assimilate importanti informazioni. La decisione è a discrezione del team.
12. Su ogni obiettivo sarà presente un giudice principale riconoscibile dalla pettorina rossa o gialla fosforescente tipo quella da segnalazione da tenere in auto. Il giudice potrà insindacabilmente prendere qualsiasi decisione di carattere punitivo e/o elogiativo e/o segnalare per radio o iscritto qualsiasi situazione e/o comportamento dei partecipanti. Tra i compiti principali ricordiamo:
- dichiarare colpito un partecipante o un organizzatore.
  - scrivere il referto della conclusione della prova sul proprio obiettivo.
  - comunicare con gli altri giudici per segnalazioni e/o provvedimenti.
  - dettare i tempi di gioco e ripartenza delle squadre partecipanti.
  - disporre sul terreno gli altri membri dell'organizzazione (difensori).
  - chiedere un test di verifica delle repliche della squadra o di un solo partecipante.
  - indicare durante le fasi di gioco sia ai partecipanti sia agli organizzatori richieste o comandi di qualsiasi genere o natura (spostarsi, farsi raggiungere, ecc.)

Il giudice non è tenuto a giustificare nessuna delle sue decisioni e qualsiasi atteggiamento ostile, anche verbale (insulto), nei suoi confronti, sarà punito con la squalifica della squadra dal torneo.

13. Tutti i membri dell'organizzazione sono comunque da considerarsi giudici e possono insindacabilmente fare quanto segue:
- dichiarare colpito un partecipante.
  - chiedere verifica al giudice dell'obiettivo sull'onestà del partecipante.
  - chiedere un test di verifica delle repliche della squadra o di un solo partecipante.
  - suggerire al giudice dell'obiettivo azioni di controllo e/o sanzioni.
  - indicare durante le fasi di gioco sia ai partecipanti sia agli organizzatori richieste o comandi di qualsiasi genere o natura (spostarsi, farsi raggiungere, ecc.)

Il giudice dell'obiettivo potrà comunque prendere o meno in considerazione queste azioni a suo insindacabile giudizio.

Ogni membro dell'organizzazione non è tenuto a giustificare nessuna delle sue decisioni e qualsiasi atteggiamento ostile, anche verbale (insulto), nei suoi confronti, sarà punito con la squalifica della squadra dal torneo.

14. Tra un obiettivo e l'altro è possibile incontrare contro-interdizione sottoforma di singoli cechini. Anche queste figure sono da considerarsi arbitri come da art. 13 e provvederanno a stilare un proprio referto su quanti membri del team in gara hanno eliminato.

15. I punteggi sono così calcolati:

- OBJ terminato positivamente punti 100.
- WP riferito positivamente punti 20.

- Eliminazione di un terrorista punti 10.
- Cattura di un terrorista (dove previsto) punti 30.
- Punteggio positivo generico (vedi art. 16) punti 60.
- Membri del team eliminati (solo da cecchini fuori OBJ, vedi art. 14) punti -15.
- Eliminazione di un giocatore da parte dell'organizzazione (highlander) punti -50.
- Punteggio negativo generico (vedi art. 16) punti -60.
- Utilizzo della radio diverso dalla comunicazione con HQ punti, SQUALIFICA.
- Grave penalità (p.e. insulti) richiesta da un giudice o da un cecchino, SQUALIFICA.

Ricordiamo che non hanno alcun valore i colpiti del team quando ingaggiano un obiettivo (valgono solo quando incontrano un cecchino). Inoltre l'onestà sarà un fattore di premiazione oltre alle prime tre classiche posizioni di classifica finale.

Il Softair è un gioco e l'organizzazione ha il solo interesse a far divertire i partecipanti. Nessuno sarà in posizioni impossibili da raggiungere e/o colpire, e ogni organizzatore avrà il medesimo comportamento con tutte le squadre in gioco, proprio per semplificare quanto basta la dinamica del gioco e non favorire nessuno neanche inconsapevolmente.

I partecipanti colpiti devono raggiungere l'arbitro centrale oppure la posizione da lui indicata o indicata dagli organizzatori. E' vietato parlare, provare le repliche e qualsiasi atteggiamento possa disturbare l'azione di gioco in corso (queste attività possono portare a penalità generica).

In caso di pari punteggio si procederà alla premiazione di entrambi i team per la stessa posizione di classifica (p.e. due primi premi, ecc.).

16. Sugli obiettivi potrebbe esservi chiesto di effettuare qualche cosa che vi chiederà il giudice. Se questa cosa verrà eseguita correttamente otterrete anche il "punteggio generico positivo" che il giudice segnerà sul referto. In caso contrario non si otterrà alcun punteggio. Allo stesso modo, in caso di atteggiamenti sbagliati (p.e. suggerire e/o parlare e/o disturbare quando eliminati, danneggiare l'ambiente, togliersi le protezioni agli occhi, ecc.) si è punibili con il "punteggio generico negativo". Questo punteggio può essere assegnato più volte, per ogni infrazione commessa.
17. Tutto quanto non esplicitamente dichiarato in questo regolamento è da ritenersi vietato.

## **SUGGERIMENTI PER UNA BUONA RIUSCITA**

Questo torneo è stato sviluppato per avere una buona giocabilità e permettere anche a chi non ha decennali esperienze di gioco di portarlo a termine in modo corretto e divertendosi. Consigliamo di leggere almeno un paio di volte questo documento per assimilarne bene le informazioni (anche velate) che vi vengono date.

Non di meno, suggeriamo di avere sempre un atteggiamento tattico serio e preciso e di comportarvi esattamente come se la situazione fosse vera. Ciò significa un movimento sul terreno adeguato e uno spirito d'osservazione e adattamento alle situazioni particolarmente spiccato. Ci sono situazioni che richiedono l'eliminazione del nemico e situazioni che non lo richiedono, quindi anche se un OBJ necessita dell'eliminazione totale dei terroristi questo non significa che sia indispensabile. Chi riuscirà in questo potrà sfruttare particolarità del torneo realizzate dagli organizzatori proprio tenendo presente questi fattori.

Leggete attentamente lo scopo di ogni obiettivo e ragionate sul comportamento tattico da attuare poi durante il torneo. Affrontare in modo corretto gli OBJ sfruttando tutte le informazioni in vostro possesso aumenterà notevolmente la percentuale di successo. Le situazioni che incontrerete sono state immaginate per rispecchiare (nel limite dal possibile) la realtà.

Non dimenticate quindi di portare con voi tutto quanto ritenete necessario ad affrontare le varie situazioni di gioco, per esempio penna e taccuino, ecc...

## **COME ARRIVARE**

Il torneo si svolgerà nel territorio del Comune di Montappone/Massa Fermana, nell'entroterra marchigiano. Per chi viene da nord si consiglia l'uscita autostradale A14 di Civitanova Marche, per chi viene da sud l'uscita autostradale di Porto San Giorgio. Chi proviene dall'Umbria passando per Colfiorito/Macerata segua le indicazioni dal punto 2 del percorso "DA NORD".

### **DA NORD**

1. Appena usciti dal casello immettersi sulla rotonda e prendere in direzione di Macerata (sinistra). Il tragitto totale da questo punto al punto di ritrovo del torneo è di circa 35 Km.
2. Prendere l'uscita per Montecosaro.
3. Segui le indicazioni per **Rapagnano / Montegiorgio / Casette d'Ete / Montegranaro / Sant'Elpidio a Mare.**
4. AVETE 2 POSSIBILITA' PER RAGGIUNGERE il punto B sulla mappa. Passare attraverso Monte San Giusto, Montegranaro, Monte San Pietrangeli e Francavilla D'Ete, OPPURE prendere l'SP219 e congiungervi con il punto 3 delle indicazioni per chi viene da sud, cioè arrivare a Campiglione.
5. Se arrivate a Montappone attraversatelo verso Monte Vidon Corrado e ancora verso Montegiorgio, in pratica percorrete la strada

### **DA SUD**

1. **Uscire a Porto San Giorgio e fare la rotonda in direzione NORD. Passare il piccolo ponte, fare la rotonda piccola e prendere la strada verso Grottazzolina che costeggia il cimitero.**
2. Attraversate FERMO in direzione Molini di Tenna, Campiglione.
3. Prendete la **SP239**
4. Passate per Piane di Montegiorgio e incontrate l'ippodromo che vi resta sulla sinistra.
5. Sempre dritto fino ad una piccola rotonda (qualche metro prima sulla destra c'è un piccolo distributore di benzina) e qui a destra verso Montegiorgio.
6. Arrivati a Montegiorgio, attraversatelo girando a sinistra, all'incrocio prima del Presidio Medico e del Tiro a Segno (guardate la foto).
7. Continuare fino ad incrociare il punto B.

**LA LOCALITA' DA RAGGIUNGERE SI CHIAMA "MADONNA DI GAGLIANO" o "SANTA MARIA DI GAGLIANO" (vedi mappa torneo) e corrisponde alla lettera P o punto rosso sulle prossime foto. Ci sono diverse contrade che si fondono nella zona, una tra tutte è Contrada TASSI.**

**La strada che parte dal punto B e porta a P è attaccata al cartello di inizio località MONTE VIDON CORRADO, quindi se arrivate da MONTEGIORGIO vedete il cartello di inizio località bianco con scritta nera, se arrivate da MONTAPPONE il cartello sarà barrato rosso (fine località).**

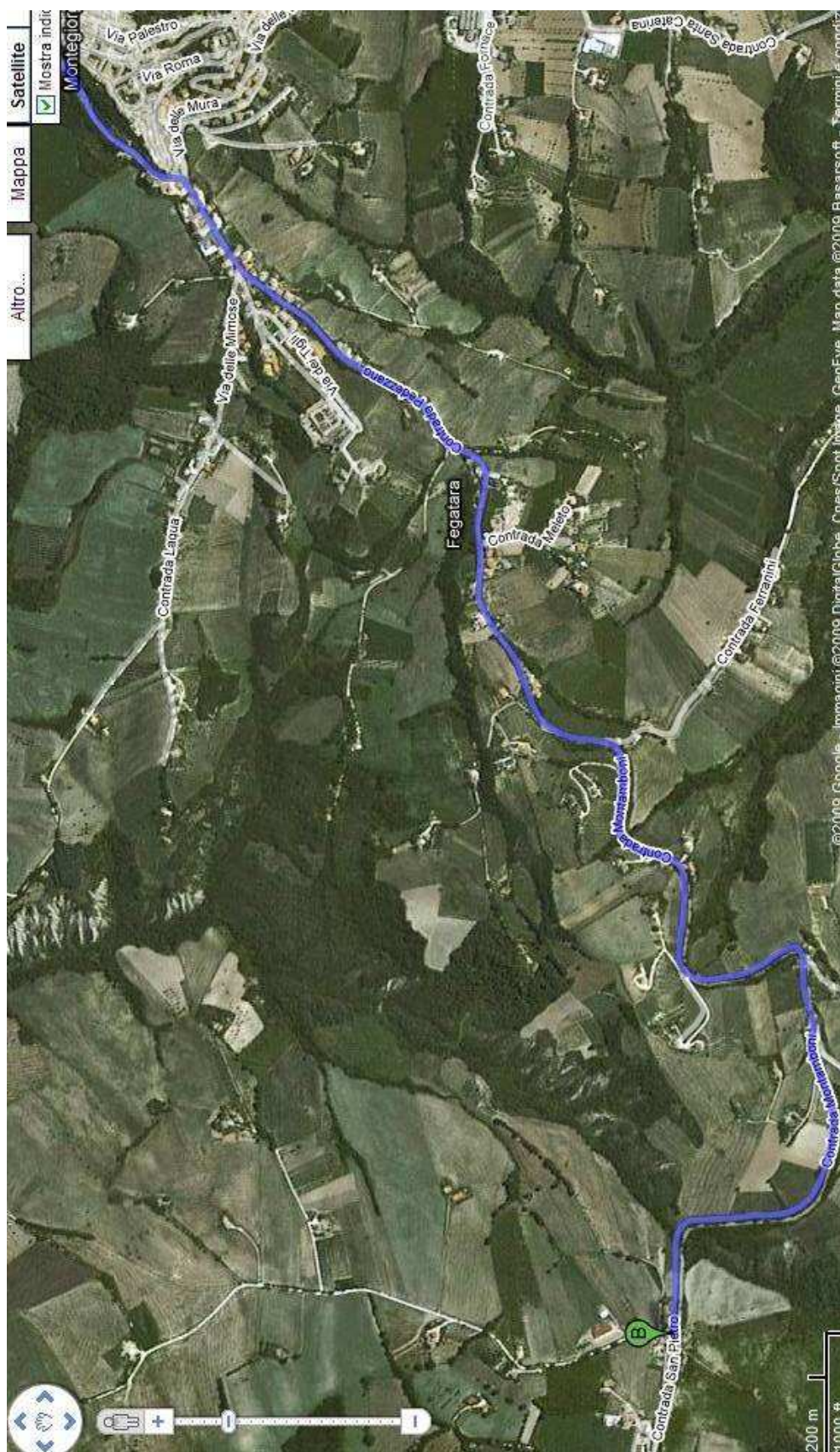
**Tenete ben presente che qualsiasi percorso prendiate dai caselli autostradali al punto B servono circa 40 minuti per arrivare, fate bene i conti aggiungendo la vestizione e la preparazione!**

Per eventuali problemi o dubbi contattateci al numero di cellulare degli SCIACALLI:

**331/2302874**

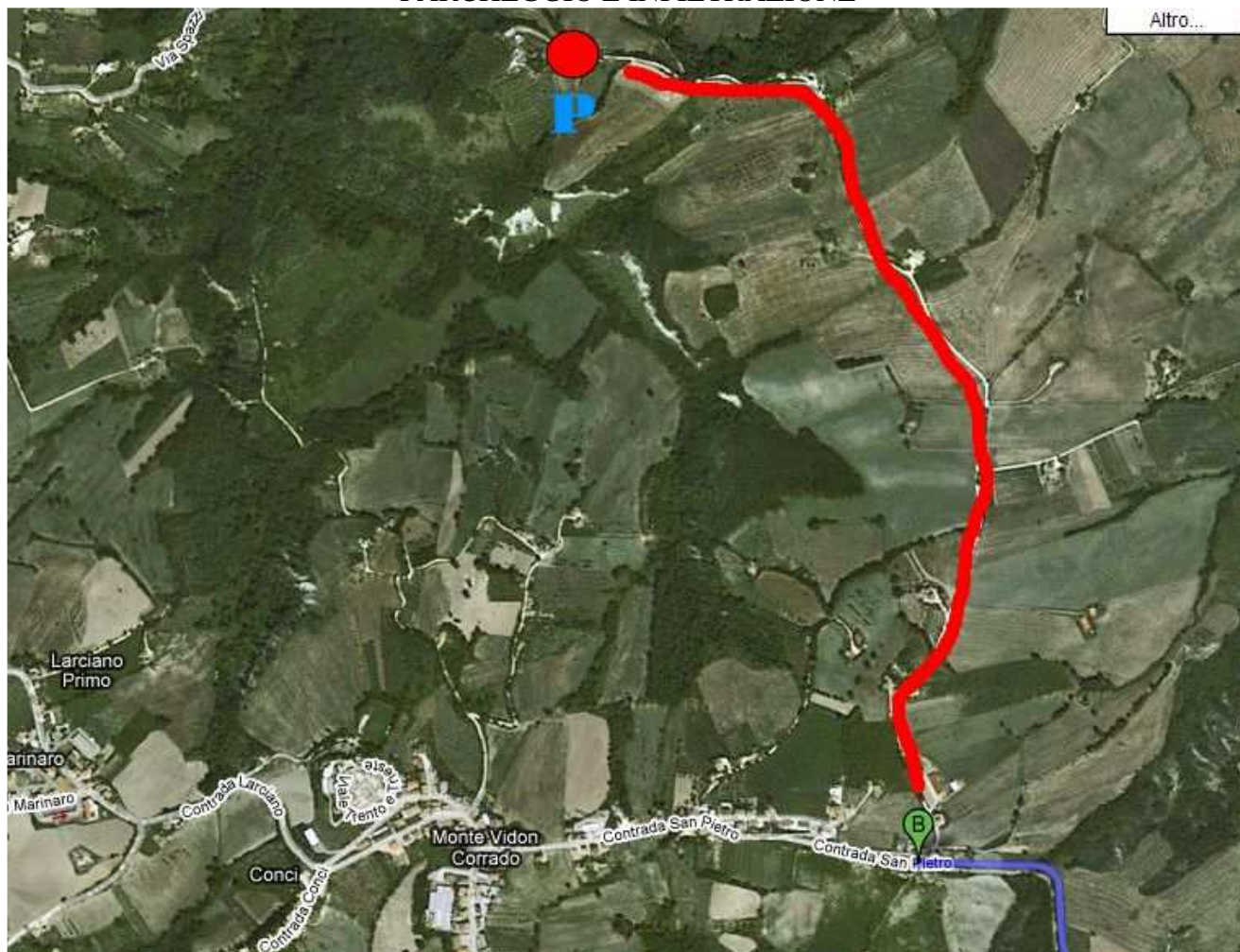


## STRADA DA MONTEGIORGIO A INGRESSO CAMPO



Chi arriva da MONTAPPONE percorre la strada al contrario arrivando da qui (vedi foto successiva)

### PARCHEGGIO E INFILTRAZIONE



## STORIA

### **L'inizio**

Tutto ha inizio a Perugia, da un'operazione condotta dalla Polizia di Stato e coordinata dalla procura del capoluogo umbro. Nel mirino ambienti legati al terrorismo di matrice islamica. Al termine dell'operazione sono quattro le ordinanze di custodia cautelare in carcere nei confronti di magrebini residenti a Perugia.



La Polizia ha fermato l'imam marocchino della moschea di Ponte Felcino, e due dei suoi più stretti collaboratori che vivevano all'interno del luogo di culto. Una quarta persona era ricercata e tutt'oggi è ancora latitante.

Nel corso dell'operazione sono state eseguite oltre 20 perquisizioni personali e locali. Gli investigatori stanno ancora analizzando il materiale informatico e documentale sequestrato nel corso dell'operazione. L'accusa ipotizzata è di addestramento ad attività con finalità di terrorismo anche internazionale. I reati ipotizzati nell'inchiesta - secondo quanto riferito dalla procura perugina - sono quelli previsti dagli articoli 270 bis e 270-quinquies del codice penale.

L'imam e i suoi collaboratori si sarebbero avvalsi per l'addestramento anche di filmati e documenti scaricati da siti internet "protetti" che commentavano insieme alle potenziali reclute. Tra le persone "indottrinate" vi sarebbero anche alcuni bambini che frequentavano la moschea.

Tutto questo ha portato a individuare la presenza in provincia di Perugia di una cellula di matrice "jihadista", ritenuta vicina al movimento "Al Qaida". Secondo gli inquirenti la struttura avrebbe svolto attività di proselitismo e addestramento con finalità di terrorismo in materia di armi, materie esplodenti e sostanze tossiche.

Addestramento e istruzioni - secondo l'accusa - sulla preparazione e uso di materiali esplosivi, sull'uso di armi da fuoco, armi bianche, oggetti atti a offendere, sostanze chimiche nocive, sulla preparazione di silenziatori (per armi da sparo), sugli itinerari consigliati ai mujahiddin per raggiungere zone di conflitto, su tecniche di combattimento corpo a corpo e in specie su tecniche di agguato e uccisione, su modalità operative per il compimento di atti di violenza con finalità di terrorismo quali il collocamento di esplosivo in luoghi pubblici affollati (come stadi, mercati, università e fermate di autobus), e su nozioni potenzialmente utili per l'organizzazione e l'esecuzione di atti di terrorismo, quali le istruzioni per la guida di un Boeing 747, la realizzazione, l'invio e la lettura di messaggi criptati, l'accesso a siti riconducibili a organizzazioni terroristiche di matrice islamica con modalità tali da eludere le intercettazioni. Fatti che sono avvenuti a Perugia - ritengono gli inquirenti - dall'ottobre 2006 al luglio 2007, in un caso solo dal dicembre 2006 al febbraio 2007.

L'operazione, denominata "Hamman", scaturisce da una complessa indagine avviata dalla Digos di Perugia, dal Servizio centrale antiterrorismo della direzione centrale della polizia di prevenzione di Roma, dal Servizio di polizia postale e delle Comunicazioni di Roma e dal Compartimento di polizia

postale e delle comunicazioni per l'Umbria. Per lo svolgimento della lunga e complessa indagine condotta dalla Digos sono stati utilizzati sofisticati sistemi e apparecchiature tecniche.

In una nota, la procura perugina ha sottolineato che "è innegabile anche l'alta efficacia preventiva" dell'operazione antiterrorismo in corso. Vede per la prima volta in Italia, a quanto risulta ai magistrati, l'applicazione di tale norma (articolo 270 quinquies codice penale) introdotta, nel 2005, tra le misure urgenti per il contrasto del terrorismo internazionale.

Le indagini sono proseguite fino all'epilogo dei giorni scorsi. Questa organizzazione è risultata essere molto più pericolosa e radicata sul territorio di quanto ci s'immaginasse. Gli inquirenti riportano di un gruppo molto radicato sul territorio ed in grado di colpire molto presto. In questi anni hanno raccolto materiale pericoloso e menti esperte che possano trattarlo e maneggiarlo. Non solo, questi terroristi hanno anche fabbricato armi sofisticate per colpire l'Italia nel modo più duro possibile.

Le ultime informazioni indicano che la lavorazione degli agenti chimici è continuata spostandosi e nascondendosi nelle Marche, in zone lontano da controllo, in ambienti riparati dalla popolazione.

### **La Situazione Attuale**

Nelle scorse ore è scattata l'emergenza a seguito del sequestro di una famiglia residente in zona, in una casa isolata al centro del territorio controllato dai terroristi. Il Ministero dell'Interno e la Presidenza del Consiglio hanno autorizzato un'azione di forza per liberare gli ostaggi e distruggere definitivamente il gruppo terroristico.

La missione consiste nell'infiltrarsi nella zona e per prima cosa mettere in sicurezza il laboratorio chimico eliminando eventuali ostili. Poi, recuperare un campione di materiale chimico e riportarlo all'esfiltrazione per essere analizzato. Fate molta attenzione ad eventuali fughe di materiale pericoloso.

Proseguire verso il deposito carburanti dove si presume che giacciono i combustibili per i missili ed i razzi realizzati dai terroristi. Eliminate gli ostili e fate detonare il deposito.

Raggiungete poi la stazione radio e radar per neutralizzare le loro trasmissioni ed evitare che possano mettere in allarme altri nuclei terroristici. Eliminate tutti gli ostili e spegnete il radar in modo che i missili non possano più essere utilizzati sui bersagli prestabiliti.

Dirigetevi poi verso la casa dove sono tenuti gli ostaggi. Non sappiamo quanti civili sono tenuti prigionieri quindi analizzate bene la situazione. Nella stessa località troverete il leader dei Guerrieri del Signore, probabilmente la quarta persona sfuggita agli arresti nel 2007 e tutt'ora latitante. Eliminatelo ma recuperate informazioni sui documenti in suo possesso e dai quali non si separa mai, vogliamo sapere chi ha aiutato questi fanatici e quali informazioni importanti sono così gelosamente conservate. Mantenete in vita più terroristi possibili in modo da poterli interrogare.

Infine, eliminare ogni ulteriore resistenza e disinnescare i missili che, anche senza guida radar, potrebbero essere lanciati "alla cieca" e provocare ingenti danni e vittime.

Tenete presente che non è obbligatorio eliminare tutti gli ostili, potrebbe essere sufficiente colpirne alcuni per riuscire comunque a portare a termine l'OBJ.

Esfiltrate dalla stessa zona d'infiltrazione.

**AL QAEDA  
IN UMBRIA**



**Sequestrati  
quintali  
di sostanze  
chimiche,  
60 tipi diversi  
di prodotti**

**Secondo gli esperti  
potevano servire  
alla costruzione  
di bombe sporche**

FRANCESCA BENE

PERUGIA - Non un caso isolato, ma una vera e propria rete di maestri del terrore. Il blitz che sabato mattina ha portato all'arresto dell'Imam Mostapha el Korchi e dei due guardiani della moschea di Ponte Felcino, Mohamed El Jari e Driss Safika, ha visto perquisizioni in tutta la provincia di Perugia, dal Lago Trasimeno al centro storico di Bastia, fino a Pierantonio. La maggior parte dei controlli e dei sequestri è stata poi effettuata nelle frazioni che circondano il capoluogo umbro, da Villa Pirignano ai Ponti fino a raggiungere i piccoli centri al confine col Marscianese.

In tutte le abitazioni "visitare" sono state trovate sostanze idonee alla costruzione di bombe, ma anche veleni. In tutto sono stati trovati 60 tipi diversi di sostanze chimiche. Si tratta di quintali di materiale.

Si tratta - ha spiegato il prefetto Carlo De Stefano, direttore centrale della Polizia di prevenzione (Ucigos), "di sostanze ad alta tossicità" e combinate tra loro e con "altri elementi di facile reperibilità" era "possibile realizzare ordigni".

Al vaglio degli inquirenti anche i documenti e il materiale informatico trovato nella casa del leader carismatico del gruppo e dei suoi 23 adepti. Una prima analisi del materiale sequestrato, secondo il capo dell'Ucigos "ha consentito di acquisire elementi confermativi circa la realizzazione all'interno della moschea di Ponte Felcino di un centro per la 'formazione di terroristi', funzionale all'addestramento

## L'INCHIESTA

PERUGIA - L'inchiesta antiterrorismo che ha portato all'arresto dell'Imam di Ponte Felcino, prende il suo nome in codice "Hammam", dal nickname usato dal capo della moschea alle porte di Perugia per accedere a siti internet jihadisti riservati ai militanti attivi che si ispirano alla politica del terrore dettata da Osama Bin Laden. Le indagini condotte dalla Digos

# NELLA MOSCHEA ESPLOSIVI E VELENO

## Le indagini

**Korchi El Mostapha**

*I Ponti al setaccio:  
perquisizioni  
anche a Bastia,  
al Lago  
e nel Tifernate*



# ACCERCHIATI DEL TERRORE

paramilitare di militanti jihadisti". La pericolosità delle sostanze in questione è stata spiegata da Danilo Coppe, direttore dell'Istituto di esplosivistica italiana di Parma. Secondo l'esperto, quei prodotti sarebbero stati sufficienti a mettere assieme una "bomba sporca". Si tratta di armi facili da costruire e proprio per questo costituiscono la nuova frontiera del terrorismo. Una bomba sporca è infatti un ordigno che al momento dell'e-

hanno preso il via due anni fa. Secondo gli inquirenti tra le "lezioni" impartite nella moschea di Ponte Felcino vi erano anche le nozioni base per il collocamento di esplosivo in luoghi pubblici affollati (come stadi, mercati, università e fermate di autobus). Sono stati trovati, poi, ma-

esplosione è in grado di produrre, oltre al raggio più ristretto colpito dalla deflagrazione, una nube per scatenare molto disagio, paura e danni: un senso di depressione con effetto sedativo per scatenare ancora di più il terrore.



Safika Driss

"C'è sempre più difficoltà a trovare kamikaze e le bombe sporche hanno il vantaggio - ha spiegato Coppe - di usare poco esplosivo".

Nella lista resa nota dal prefetto Carlo De Stefano, Direttore centrale della Polizia di prevenzione (Ucigos), c'è appunto il cloralio idrato (un sonnifero), il potassio fosfato monobasico (un fertilizzante), magnesio solfato (un lassativo noto anche come sale inglese), solfato ammonio (un altro fertilizzante).

nuali per l'organizzazione e l'esecuzione di atti di terrorismo, quali le istruzioni per la guida di un Boeing 747, la realizzazione, l'invio e la lettura di messaggi criptati, l'accesso a siti riconducibili a organizzazioni terroristiche di matrice islamica con modalità tali da eludere le intercetta-

**Trovate cartine  
con obiettivi  
evidenziati  
Gli inquirenti  
al lavoro  
per decifrarle**

**Le cellule in sonno  
potevano essere  
innescate da un  
momento all'altro**

te), acido ossalico (un acido irritante presente negli sbiancanti e negli anti-rugine). Trovata anche l'idrazina solfato facilmente fabbricabile con ingredienti di uso comune in casa per la pulizia e medicinali, capace però di produrre un vero e proprio esplosivo liquido. "Un mix molto pericoloso da fare solo all'aria aperta perché produce forti vapori tossici", ha aggiunto l'esperto. Oltre all'analisi delle sostanze trovate le indagini proseguono a pieno ritmo in tutte le direzioni.

Sono stati trovati elementi tali da rendere plausibile l'ipotesi che il gruppo fosse pronto ad agire sia in Italia che all'estero. Le cellule in sonno potevano essere innescate da un momento all'altro. Sono state infatti trovate anche mappe e cartine con obiettivi evidenziati. Ora gli inquirenti sono al lavoro per decifrarle.

Tra le indiscrezioni, non confermate dagli inquirenti, c'è anche quella che un aiuto agli investigatori possa essere giunto dalle dichiarazioni di un "pentito".

Tornando alle indagini, nei prossimi giorni partiranno gli accertamenti informatici sui computer sequestrati nel corso delle perquisizioni e sulle decine di sim card e numeri di telefoni cellulari finora sconosciuti agli investigatori.

Intanto sono ancora in corso in Italia ma soprattutto all'estero le ricerche del quarto marocchino raggiunto dall'ordinanza di custodia cautelare nell'ambito dell'operazione Hammam. L'interrogatorio dell'imam potrebbe essere fissato nella giornata di oggi.

## HAMMAM

zioni.

L'accusa ipotizzata a carico degli arrestati e degli indagati è di addestramento ad attività con finalità di terrorismo anche internazionale (articoli 270 bis e 270-quinquies del codice penale). E' la prima volta in Italia che viene contestato questo tipo di reato.

## Blitz posticipato di 24 ore per rispetto del venerdì di preghiera

PERUGIA - Il blitz contro il terrorismo islamico di sabato sarebbe dovuto scattare con 24 ore di anticipo. La decisione di posticiparlo di un giorno, secondo quanto emerso da indiscrezioni, è stata presa in considerazione del fatto che il venerdì per i musulmani è un giorno sacro.

Gli investigatori della Digos, guidati da Francesco Barba, hanno quindi ritenuto opportuno attendere in modo da non ferire il sentimento religioso dei tanti fedeli della piccola moschea alle porte di Perugia. L'operazione, coordinata dalla procura della Repubblica di Perugia, lo ricordiamo, è stata eseguita dalla Digos di Perugia, dal servizio centrale antiterrorismo della direzione centrale della polizia di prevenzione di Roma, dal Servizio di polizia postale e delle comunicazioni di Roma e dal Compartimento di polizia postale e delle comunicazioni per l'Umbria.



## Durante l'operazione un camion si è schiantato contro l'auto della Digos

PERUGIA - Auto praticamente distrutta e agenti salvi per miracolo dopo che sabato mattina un equipaggio della Digos impegnato nell'operazione Hammam era stato stretto contro il guard rail da un autocarro che poi non si è fermato. Il conducente, un marocchino residente a Empoli, è stato comunque rintracciato e denunciato a piede libero per omissione di soccorso.

L'incidente è avvenuto lungo la E 45. Gli agenti della questura perugina sono usciti praticamente illesi dalla vettura nonostante l'urto. Hanno subito dato l'allarme e poco dopo una pattuglia della squadra mobile ha rintracciato l'autocarro. Alla guida è risultato un marocchino residente nella città toscana.

Per lui, come detto, è scattata la denuncia. L'uomo si è giustificato dicendo che era assonnato e quindi non si è reso conto dell'impatto con l'auto della polizia.

## **DESCRIZIONE E SUCCESSIONE DEGLI OBIETTIVI**

### **OBJ 1**

**Eliminare la resistenza ostile e mettere in sicurezza/neutralizzare il laboratorio chimico. Prelevare un campione della sostanza chimica in lavorazione. Fate attenzione a fughe di sostanze chimiche.**

### **WP 1**

**Recuperare la lettera relativa al proprio team.**

### **WP 2**

**Recuperare la lettera relativa al proprio team.**

### **OBJ 2**

**Eliminare la resistenza ostile e distruggere con l'esplosivo il deposito carburanti.**

### **WP 3**

**Recuperare la lettera relativa al proprio team.**

### **OBJ 3**

**Eliminare la resistenza ostile e disattivare il sistema radio di comunicazioni spegnendo i circuiti.**

### **WP 4**

**Recuperare la lettera relativa al proprio team.**

### **OBJ 4**

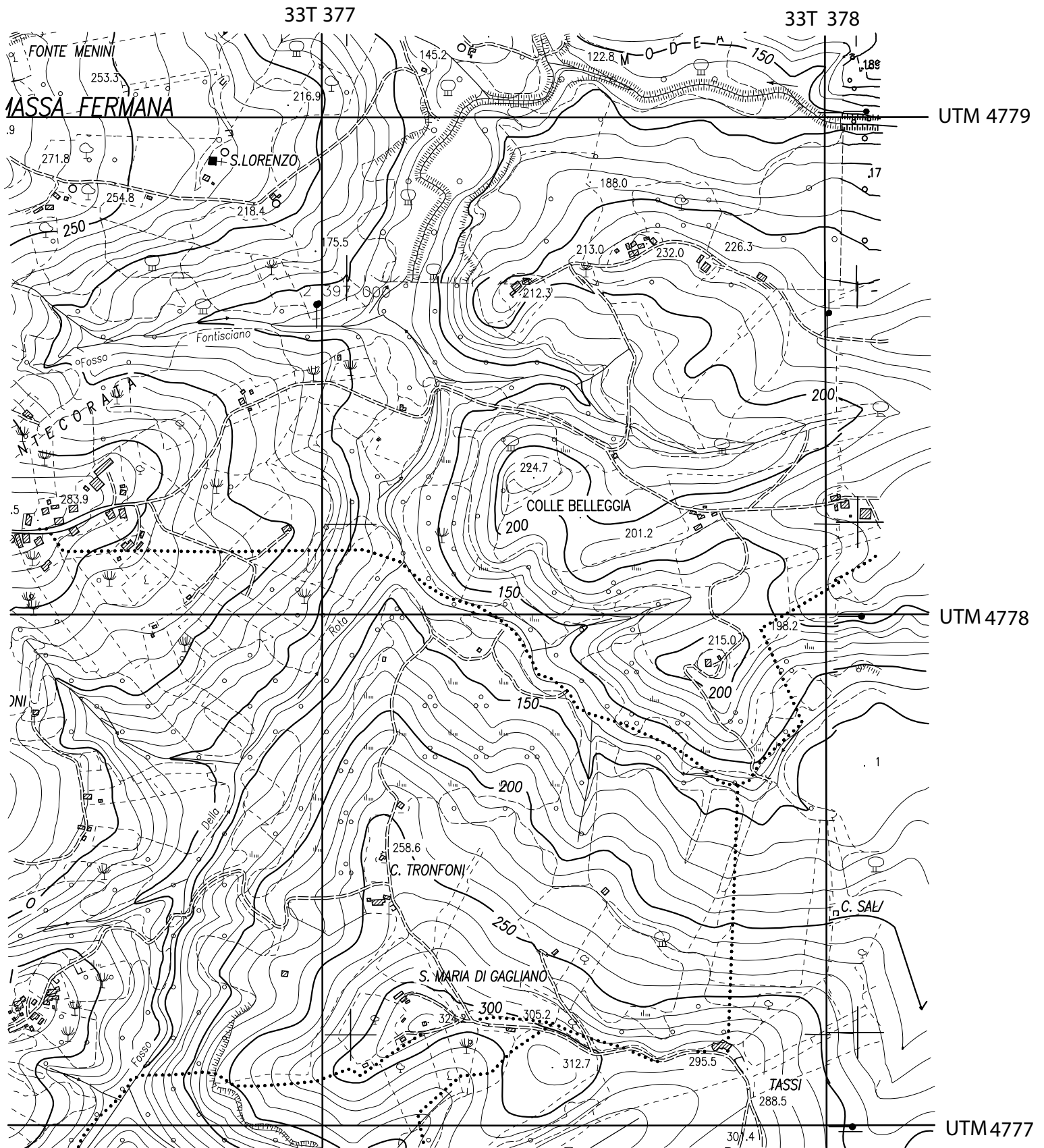
**Eliminare il leader dei terroristi e salvare gli ostaggi. Catturare vivi più terroristi possibili che si arrenderanno una volta morto il leader. Recuperare più informazioni possibili dai documenti in possesso del leader. Non sappiamo quali siano le informazioni importanti...**

### **WP 5**

**Recuperare la lettera relativa al proprio team.**

### **OBJ 5**

**Eliminare la resistenza ostile e disinnescare i missili terra-aria utilizzando il codice.**



CHIMICO	OBJ 1	33T 376916	UTM 4777284	CH 1	WP 1	33T 376869	UTM 4777632	WP5	33T 377164	UTM 4777862
DEPOSITO	OBJ 2	33T 377127	UTM 4778320	CH 2	WP2	33T 377131	UTM 4777998	WP6	.....	.....
RADAR	OBJ 3	33T 377384	UTM 4778249	CH 3	WP3	33T 377550	UTM 4778300	WP7	.....	.....
OSTAGGIO	OBJ 4	33T 377310	UTM 4777936	CH 4	WP4	33T 377282	UTM 4778017	WP8	.....	.....
MISSILE	OBJ 5	33T 377135	UTM 4777521	CH5						
INFL-ESFI-COMANDO		33T 377300	UTM 4777210	CH 10						