



STATO MAGGIORE DELL'ESERCITO

Prot. Num. 1729 / 09 / 3.3.10

Roma, 1 Aprile 2010

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 2010/02/01/2138.

In seguito all'operazione "Warhawk" condotta nella provincia di Teramo nel giugno 2009 dagli agenti della squadra mobile di Ascoli Piceno, che hanno arrestato cittadini italiani e dominicani, componenti una gruppo di narcotrafficienti in attività nelle provincie delle Marche, Abruzzo, Molise, Umbria, Lombardia e Friuli, è iniziata una vasta e precisa controffensiva alla produzione e allo spaccio di sostanze stupefacenti sui territori sopra indicati.

Dalle informazioni ricavate dalle interrogazioni e dalle osservazioni delle forze dell'ordine locali è stata individuata una zona in località Montappone (Ap) nella quale una parte del gruppo di narcotrafficienti continuano a produrre e spacciare droga cercando di ricreare l'organizzazione smantellata.

Siete autorizzati ad intercettare i narcotrafficienti, mettere in sicurezza la zona, distruggere le apparecchiature e recuperare le grosse quantità di droga con ogni mezzo.

Secondo quanto riferito da alcuni agenti infiltrati i narcotrafficienti sono numerosi e dislocati in diversi gruppi, strutturati come un'azienda criminale, con specifici compiti. 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

L'iscrizione al torneo si ottiene versando in unica soluzione la cifra di **Euro 240,00**. **TUTTI I DATI PER IL PAGAMENTO SARANNO INDICATI SUL MINI SITO** (conto postale).

www.sciacalli.net/solerosso2010/

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

1. 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 **2 Aprile 2010** ed aver presentato la seguente documentazione: foglio di scarico responsabilità nei confronti dell'organizzazione compilato per ogni singolo membro del team (tutti i documenti saranno pubblicati sul mini-sito indicato).
2. 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.

3. Il torneo si svolgerà con qualsiasi condizione ambientale. Se per qualsiasi motivo il torneo dovesse essere cancellato la quota versata verrà interamente restituita.
4. 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 15APR2010. Ci sono comunque informazioni che non saranno volutamente date...
5. Sono ammessi un massimo di 13 team. Ogni squadra potrà contare un massimo di 8 elementi. Non vi sono limiti nel numero di repliche e pallini trasportabili per ogni elemento.
6. 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
Team 13	Sciacallo Mike 13	idem	Partenza ore 14:00

L'orario sarà quello indicato dal GPS.

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

7. 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 (se non diversamente indicato), compreso eventuali prove pratiche, ritrovamenti, WAY POINT, ecc. Quindi, tutto in 30 minuti (se non diversamente indicato), dalla partenza da un OBJ alla conquista dell'OBJ successivo! Le prove sugli OBJ saranno eseguite da giocatori non eliminati durante il gioco. Sarà l'arbitro a dettarne i tempi e seguire le operazioni nel dettaglio. Sempre l'arbitro segnerà la fine del tempo oppure la conclusione positiva dell'OBJ.
8. 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.
9. 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 trovassero giocatori con repliche oltre il joule si procederà alla squalifica di tutta la squadra.
10. Ritardi nella partenza verranno quantizzati in 10 punti di penalizzazione ogni minuto di ritardo per un massimo di 1800 punti (un'ora 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.

11. Le squadre che accumuleranno grossi ritardi tali da sfociare nei periodi di partenza di altri team verranno fatte partire nella prima finestra temporale disponibile. Questo potrebbe alterare l'orario di partenza dei successivi team che comunque non perderanno punti né si vedranno in alcun modo anticipare la partenza.
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 narcotrafficante punti 10.
- Cattura di un narcotrafficante (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 sul campo). 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. Se previsto dalla dinamica dell'OBJ potreste trovare sul luogo il materiale necessario per portare a termine la missione.

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.

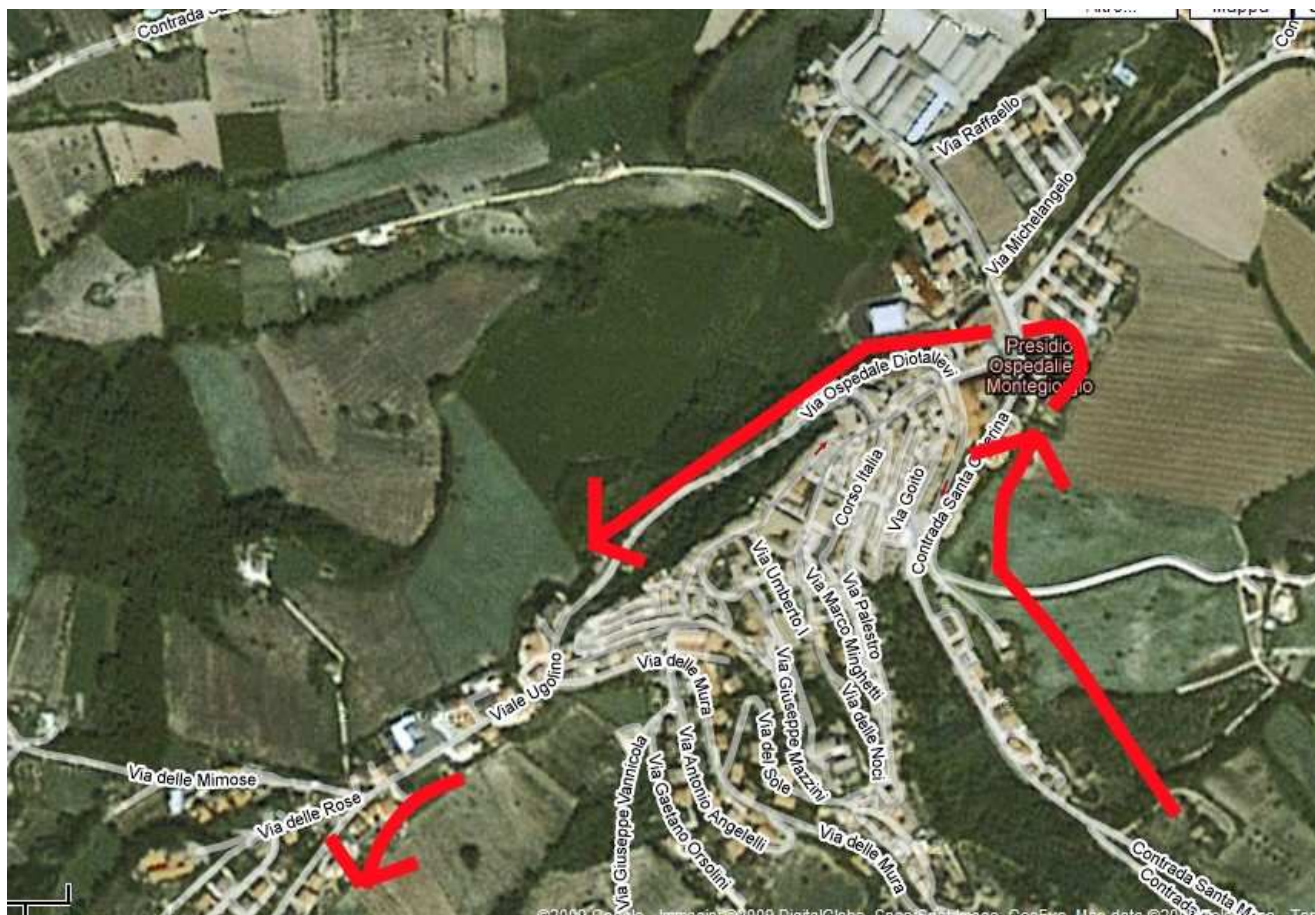
La strada che parte dal punto B e porta a P è attaccata al cartello di inizio località MONTE VIDON CORRADO, quindi se arrivate da MONTEGIORGIO vedete il cartello di inizio località bianco con scritta nera, se arrivate da MONTAPPONE il cartello sarà barrato rosso (fine località).

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!

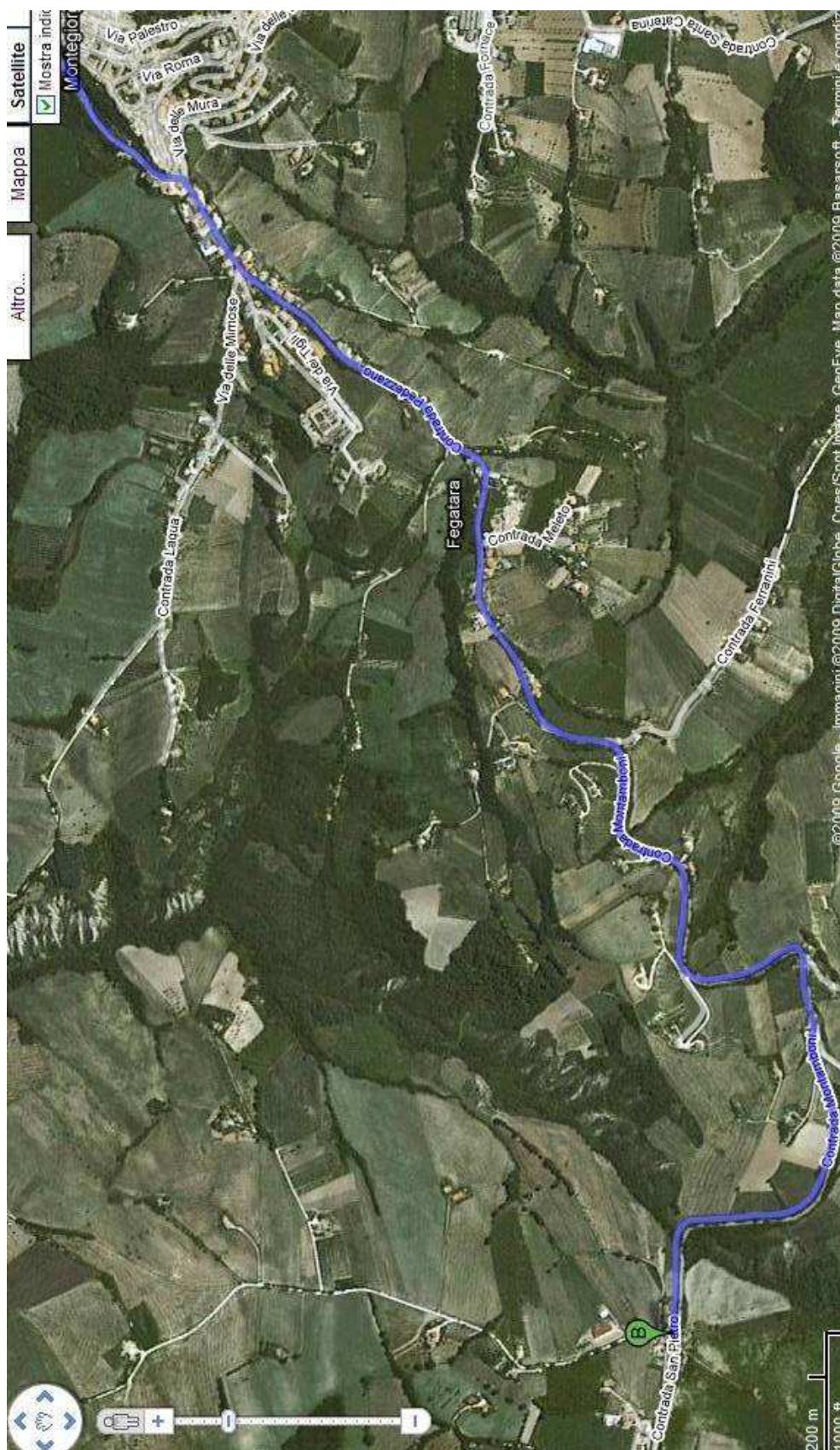
Per eventuali problemi o dubbi contattateci al numero di cellulare degli SCIACALLI:

331/2302874

ATTRAVERSAMENTO DI MONTEGIORGIO PER CHI ARRIVA DA SUD

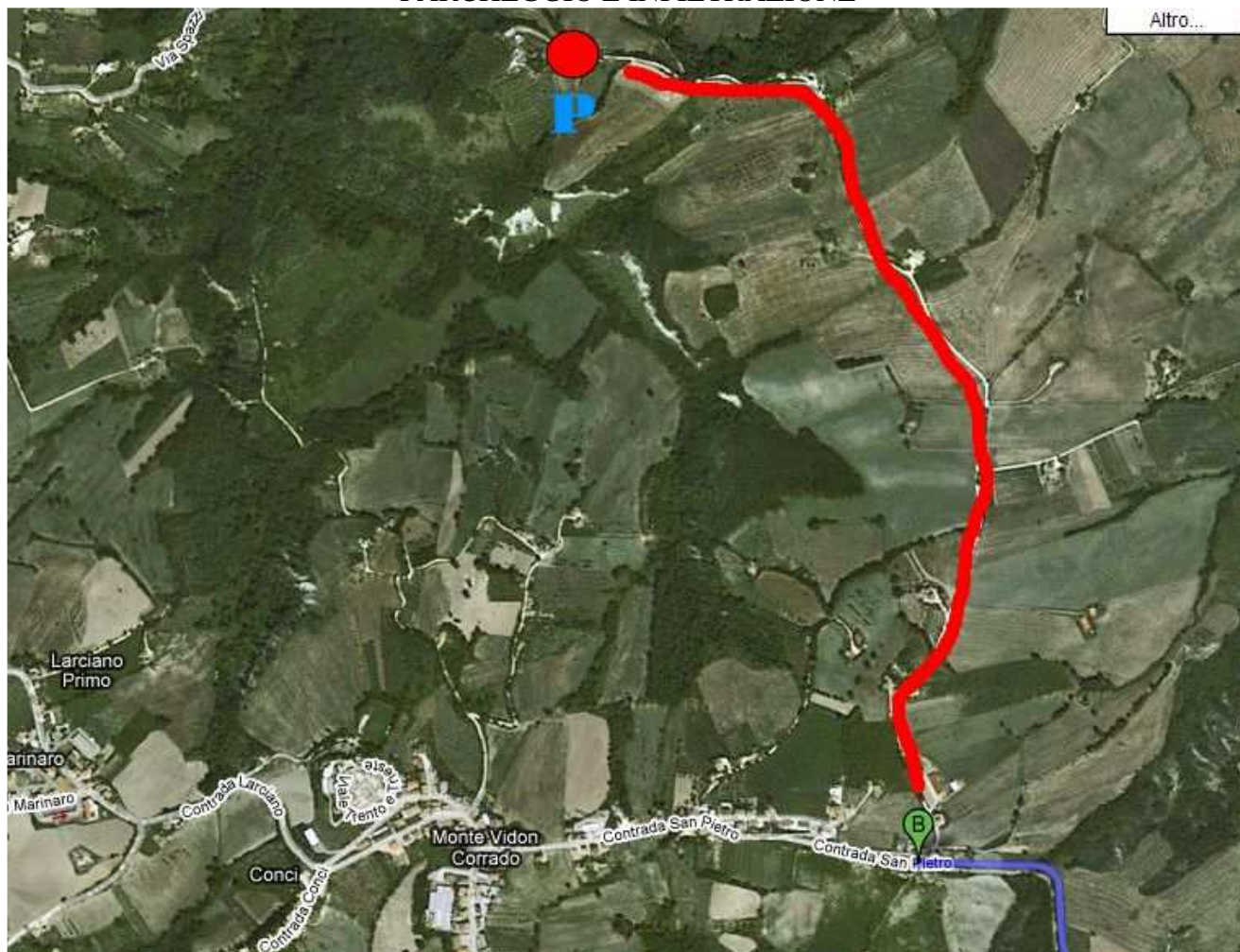


STRADA DA MONTEGIORGIO A INGRESSO CAMPO



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

PARCHEGGIO E INFILTRAZIONE



STORIA

L'inizio

Una banda internazionale di narcotrafficienti e' stata smantellata dalla squadra mobile di Ascoli Piceno con una vasta operazione antidroga.

Due anni di indagini, coordinati dalla Procura di Ascoli Piceno, hanno permesso di assicurare alla giustizia ventinove malviventi, ventuno dei quali già condotti nelle strutture carcerarie locali, mentre i restanti obbligati agli arresti domiciliari.



La banda si muoveva tra Marche, Abruzzo, Umbria, Lombardia e Friuli, ed era responsabile di un vasto traffico internazionale di cocaina tra Colombia, Repubblica Dominicana, Spagna e Italia.

Nel corso dei vari blitz sono stati posti ai ferri, sette corrieri e sequestrati ben quattordici (14) chili di cocaina per un valore di oltre quattro milioni di euro.

Le operazioni condotte hanno permesso inoltre di individuare un laboratorio clandestino specializzato nella trasformazione e raffinazione della droga.

La squadra mobile di Ascoli, coordinata dal comandante Pier Francesco Muriana, ha potuto individuare diversi ed ingegnosi sistemi di occultamento stupefacenti, attuati dalla banda.

Il requisito era stato sapientemente nascosto in doppi fondi di valige o in copertine di finti album fotografici; molta della merce era stata inoltre diluita in bottiglie di whisky per eludere il fiuto dei cani antidroga.

All'operazione odierna hanno preso parte circa cento agenti, supportati da unità cinofile specializzate.

Nell'ambito dell'operazione antidroga denominata "Warhawk", gli agenti della squadra mobile di Ascoli Piceno hanno arrestato, in provincia di Teramo, Mario Di Filippo (33 anni di Teramo), Luciano Antonio Gutierrez (26 anni di Alba Adriatica), Gabriel Gutierrez (30 anni di Alba Adriatica), entrambi di origine dominicana, e Domenico Pellegrini trentenne di Corropoli.

Di carattere nazionale, ma con diramazioni internazionali, la banda aveva contatti in ogni parte del globo; il suo smantellamento ha contribuito ad assestare un pesante colpo alla malavita organizzata di stampo internazionale.

La Situazione Attuale

Nelle scorse ore è però scoppiata una seconda emergenza; la macchina della giustizia si è rimessa all'opera dopo la scoperta di un secondo piccolo gruppo di malviventi sfuggiti alla prima retata. Sembra che gli stessi starebbero riorganizzando la vecchia rete di contatti ed allestendo un nuovo laboratorio di produzione.

Il Ministero dell'Interno e la Presidenza del Consiglio, hanno autorizzato pertanto un'azione di forza mirata a liberare degli ostaggi ed eliminare definitivamente il gruppo di criminali.

La missione

La missione consisterà nell'infiltrarsi nella zona, mettere in sicurezza l'avamposto di reclutamento ed il polo di comunicazione dei narcotrafficienti. Il centro è un punto nevralgico e vitale; è utilizzato dalla banda per diramare informazioni logistiche a tutti gli affiliati del cartello messicano dal quale arriva parte della produzione. Il Ministero dell'Interno, ha ragione di credere che i narcotrafficienti siano in contatto con altre realtà mafiose italiane, dalle quali ricevono aiuti per lo spaccio e la commercializzazione della droga.

La seconda fase sarà dedicata all'organizzazione ed all'acquisto di alcuni chilogrammi di cocaina. Questo permetterà di filmare la transazione ed incriminare formalmente i narcotrafficienti. Riceverete sufficiente denaro per fare ciò. Individuate il venditore e portate a termine la transazione a qualsiasi costo.

Raggiungete poi il punto di partenza dello spaccio, la zona si presenta impervia e fuori mano, eliminate ogni forza ostile e mettete in sicurezza il perimetro.

A questo punto dovrete eliminare il leader del gruppo e con lui tutta la dirigenza organizzativa, assaltate i loro nascondigli: villa e parco circostante. Per portare a termine la missione, dovrete dividervi in due squadre, la prima dovrà oscurare le telecamere di sorveglianza, la seconda punterà al capo. Sarà un'azione notevolmente complicata; entrambe le fasi dovranno essere condotte in contemporanea. Potrebbe esserci anche resistenza ostile.

Infine, il colpo definitivo all'organizzazione criminale, distruggete il laboratorio di produzione della droga. Cercate di recuperare un campione di droga per essere esaminato.

Tenete presente, durante le varie fasi della missione, che non sempre è obbligatorio eliminare tutti gli ostili, potrebbe essere sufficiente colpirne alcuni per riuscire comunque a portare a termine l'OBJ.

Ulteriori informazioni potranno essere date sul luogo e durante lo svolgimento della missione.

Esfiltrate raggiungendo la stessa zona d'infiltrazione.

DESCRIZIONE E SUCCESSIONE DEGLI OBIETTIVI

INFILTRAZIONE

OBJ 1

Eliminare la resistenza ostile e neutralizzare l'avamposto radio.

WP 1

Recuperare la lettera relativa al proprio team.

OBJ 2

Identificare e contattare il venditore di droga per comprarne una grossa quantità.

WP 2

Recuperare la lettera relativa al proprio team.

OBJ 3

Eliminare la resistenza ostile ed effettuare osservazione telemetrica.

WP 3

Recuperare la lettera relativa al proprio team.

OBJ 4

Disattivare le telecamere ed eliminare il leader dei terroristi contemporaneamente.

WP 4

Recuperare la lettera relativa al proprio team.

WP 5

Recuperare la lettera relativa al proprio team.

WP 6

Recuperare la lettera relativa al proprio team.

OBJ 5

Eliminare la resistenza ostile e distruggere il laboratorio. Recuperare un panetto di droga come prova.

ESFILTRAZIONE