



14^{de} Herfstjacht - 1955

"Geheime Agent X-27."



September 1916.....De Canada Dominion is in staat van oorlog.
Het Hoofdkwartier van de Royal Mounted Police komt zoojuist volgend
telegram te ontvangen:

Hoofdkwartier
Royal North West Mounted Police
Ottawa.

Vreemde agent geïdentificeerd als X27-Stop-Bereidt over-
gang Canada voor-Stop-Is mogelijk geassocieerd bende smok-
kelaars-Stop-Drager belangrijke documenten ontstolen Engel-
se Ambassade-Stop-Plannen sabotage havens en Canadian Paci-
fic Spoorlijn-Stop-Stel goede bewaking in-Stop-Grenswachten
hebben order mede te werken-Stop.

Federal Bureau Investigation (F.B.I.)
Washington.

Ingevolge deze inlichtingen wordt het algemeen alarm gegeven aan al
de posten der "Mounties". Het Escadron, waarvan ge deel uitmaakt, heeft
als opdracht ontvangen de zone uitgestrekt ten Westen der Grote Me-
ren te bewaken. Zal agent X27 in deze richting gaan?

Goede Wacht en veel Geluk.

NORTH WEST MOUNTED POLICE

LAKE HURON DISTRICT.

Aan de Patrouilleleiders:

Onderrichtingen voor de dag.

De tekst van het geheim bericht dat ontcijferd werd, schijnt erop te wijzen dat een spoor aangelegd werd door med plichtigen der smokkelaars; dit spoor zou kunnen leiden tot de grensoverschreidingsplaats of tot de verzamelplaats der benden.

Iedere patrouille krijgt dus tot taak dit spoor trachten te ontdekken, het te volgen tot het einde, alle tekens op te nemen, alsook alle eigenaardigheden die aanwijzingen zouden kunnen betekenen voor de smokkelaars. Dit verslag dient op het einde der zending afgegeven te worden aan de Cdt. van het Esc..

Men zal er op letten deze tekens en eigenaardigheden niet aan te raken.

Onze Verkenners zijn geposteerd op vermoedelijke doortochtspunten; komt U op een dezer punten terecht, dan zullen ze U onderrichtingen geven voor het verder verloop van uw verkenning. Op het einde van uw spoor zult U de resultaten van uw opsporingen telegrafisch overseinen naar de centrale observatiepost der zone.

Deze post zal U op zijn beurt, in code, een orientatierichting en afstand overseinen. Op uw doel aangekomen zult ge uw patrouille op rust plaatsen, mits de nodige beveiligingsmaatregelen te nemen; U zult daar de doortocht van de Officier van dienst afwachten, die U de verdere onderrichtingen voor het verloop der operaties zal geven.

Veel geluk.

Cpn. W. CODY.
Cdt. 3de Esc. NWMP.

NORTH WEST MOUNTED POLICE

LAKE HURON DISTRICT.

Aan de Patrouilleleiders:

Het F.B.I. signaleert in laatste minuut vermoedelijke doortocht van X 27 in onze bewakingssector.

Dientengevolge, zullen wachtposten ingesteld worden; patrouilles zullen onmiddellijk uitgezonden worden; deze nacht zullen verkenningen uitgevoerd worden in de bewakingssector.

Daar botsing met smokkelaars te vrezen, ploegen niet van dienst oefenen in eerste hulp bij ongevallen.

Patrouilledienst herneemt zeer vroeg morgen; bestuderen der kaart vereist vóór vertrek.

Volstreekte stilte tijdens nachtoperaties.

De Cdt. 3de Escadron NWMP

Cpn. W. CODY.

Alarm over de Grenzen.

1. Rekening gehouden met de ondervinding der verige jaren en met het oordeel der leiders, zou de Gewestelijke "55" een klassiek voorbeeld van wedstrijd moeten worden dat een volmaakte dosering verwezenlijkt van avontuur-techniek-enthousiasme-gebruik van het terrein en van de beschikbare tijd.
2. TECHNIEK: men tracht de techniek te verechtaardigen door het thema van de wedstrijd zelf; er wordt een ruime plaats voorbehouden aan de observatiegeest en deductievermogen der jongens door het inlassen van twee nieuwigheden in de wedstrijd. De basistechnieken (EHBO, morse, orientatie) blijven behouden. Een nachtproef is voorzien; indien deze laatste een technisch gedeelte bevat, is ze toch veeleer bestemd om de avontuurlijke stemming te verwekken die de jongen behaagt.
3. SPEL: het is absoluut noodzakelijk dat het spel in "patrouille" of "ploeg" verloopt en niet in "massa"; elke patrouille moet op actieve wijze aan het spel kunnen deelnemen, wat het de leiders der 2 tegenovergestelde kampen oplegt zijn jongens te doen optreden in groepen van 2 of 3 patrouilles met ekk 1 leider, deze groepen of patrouilles op te stellen over een afstand van 400 à 500 meter, verscheidene spelfazen te voorzien die toelaten het spel te doen DUREN, om dan te eindigen met een eindaanval, waarvan het resultaat niet het minste belang heeft, maar dat de jongens steeds zeer behaagt. Het is ook onontbeerlijk dat de leiders persoonlijk zouden letten op de speldoeken der jongens (afmetingen, wijze van vasthechten enz.). Het is zeer gewenst gebruik te maken van stalking en camouflage.
4. ZATERDAGNAMIDDAG: de Kamp leider zal tot taak hebben de aktiviteit der 3 pelotons te regelen volgens een opgestelde tabel; een uurrooster zal moeten in acht genomen worden, teneinde het beëindigen der aktiviteiten voor het invallen der duisternis toe te laten.
5. NACHT I peloton vertrekt op het uur "H" volgens een bepaalde reisweg; het 2e peloton vertrekt om "H+10" volgens een andere reisweg en het laatste peloton om "H+15" volgens een derde reisweg. Een alarmsignaal zal het teken zijn waarop de drie pelotons zullen trachten samen te komen teneinde te trachten verdachten te omsingelen die een bericht in morse hebben uitgezonden-bengaals vuur-kreten- enz. De verdachten MOETEN zich laten gevangen nemen, na het gevecht.
VOORALEER TERUG NAAR HET KAMP TE VERTREKKEN: APPEL PER PATROUILLE EN GOED NAGAAN OF ER GEEN JONGENS ONTBREKEN.
De nachtproef zou moeten geëindigd zijn om 22,15 uur ten laatste.
Leiders: het is absoluut vereist dat de postoversten TER PLAATSE zouden zijn voor het invallen der duisternis.
6. PROEVEN: a) Zaterdagmiddag en avond/
Volgens de tabel waarvan hierboven sprake zal elke patrouille/
 - Zijn kamp optrekken
 - Een patrouille moeten doen
 - Een EHBO proef ondergaan
 - Een geheim bericht ontcijferen
 - Een KIM-proef ondergaan, waarbij KENNIS DER NATUUR vereist is
 - Een tracodroom interpreterenDe patrouille bestaat erin een zeer korte reisweg rond het kamp te volgen; onderweg een tracodroom; wat verder een TRAPPER, drager van een zak; dit wordt verdacht geoordeeld door de pelotonoverste; de trapper moet zijn zak ledigen

(KIM-Natuur);dex inhoud ervan blijft ten toon gespreid 3 à 3 minuten, de leider zal de jongens uitnodigen "GOED te KIJKEN";vervolgens mag de trapper opnieuw alles in zijn zak steken;op dit ogenblik stelt de leider de jongens ervan op de hoogte dat ze een lijst zullen moeten aanleggen van de voorwerpen die zich in de zak van de trapper bevonden, zohaast ze in het kamp teruggekeerd zijn.Terwijl de jongens trachten wijs te geraken uit de tracodroom,verwijdert de Gids,die het peloton begeleidt,zich even en komt daarna terug bij de pelotonoverste om hem een GEHEIME BOODSCHAP te tonen die hij komt te vinden in de schors van een boom;de overste zegt hem zorgvuldig nota te nemen van de tekst en vervolgens het bericht opnieuw in de boom te verbergen ,teneinde geen argwaan te verwekken;dit onderhoud tussen overste en gids MOET DOOR AL DEE JONGENS GEHOORD WORDEN; terug in het kamp gekomen,roept de leider de P.L.'s en geeft hen een afschrift van de GEHEIME BOODSCHAP,die ze moeten trachten te ontcijferen.

Het feit dat een geheime boodschap ontdekt werd wijst erop dat men zich wel bevindt in een zone waar smokkelaars de grens wensen ~~xx~~ over te steken;een nachtpatrouille dringt zich dus op.Drie POSTEN zijn voorzien, op de kaart aangeduid door A,B en C;op elke post zullen zich 2 leiders bevinden,die uitstekend de MORSE kennen.Het 1e peloton begeeft zich naar post A,van waaruit de eerste patrouille een kort bericht zendt;deze PATROUILLE MOET HET ANTWOORD AFWACHTEN VAN POST B;vervolgens verzendt de volgende patrouille van het peloton een bericht enz..Het 2e peloton begeeft zich naar post C (op 100 meter van deze post) van waaruit ook elke patrouille een bericht zendt;hier moet elke patrouille wachten op antwoord van POST C.Het derde peloton begeeft zich naar post B,van waaruit elke patrouille een bericht verzendt naar post A en antwoord moet afwachten van POST A.(elke patrouille vermeldt in feite dat ze aangekomen is op het eindpunt van haar opdracht;het antwoord geeft ~~xx~~ onderrichtingen in "CODE",waarbij gemeld wordt dat verdachten gemeld worden,daar signalen door een post opgemerkt werden.Bevel wordt gegeven gans het Escadron te verzamelen om de verdachten te omsingelen-NACHTSPEL).

b)Zondagmorgen.

Het geheim bericht dat ontcijferd werd,vermeldt dat een spoor aangelegd werd voor de smokkelaars;elk peloton zal dit spoor moeten volgen,dat leidt tot een grenspaal;daar bevinden zich 2 Gidsen die de P.L. 's ter kennis brengen dat ze hun tegenwoordigheid moeten signaleren aan een observatiepost(MORSE bericht);deze post antwoordt in CODE(zeer kort bericht);de P.L. geeft het ontvangen bericht aan de Gidsen af.Na ontvangst van dit bericht (dat zoogezegd een orientatierichting en afstand geeft) geven de Gidsen aan de P.L. een ORIENTATIEPROEF op (te volgen richting en afstand). Bij de aankomst der orientatie worden de Patrouilles op RUST geplaatst (eten);ze krijgen de tijd hun verslag op tek maken;leiders zullen hier voorbij komen om de ORIENTATIE na te gaan en om aanvullende onderrichtingen te geven om het SPEL te beginnen.

Vóór het vertrek op speurtocht is een studie der kaart vereist (om zich te conformeren op het thema van de wedstrijd ,moet de patrouille voor het vertrek zijn standplaats weten te bepalen en zich kunnen oriënteren,wat de proef kaartlezen verrechtvaardigt).

- 7.KADER:wij zullen beroep moeten doen om een tamelijk groot aantal leiders, waarvan sommigen zullen moeten verkleed zijn om de nodige atmosfeer te scheppen:1 Kampleider,1 Cdt Escadron,3 Pelotonovertsen,1 of 2 Trappers (KIM),2 Trappers (GIDSEN),3 of 4 verdachten (nachtspel,kunnen voorttrekkers zijn),2 of 3 leiders voor de posten nachtmorse.
's Zondags:1 Leider X27,1 Leider der Smokkelaars,2 adjuncten.

