

CIRCUITO MIL-SIM FACTA NON VERBA

REGOLE BASILARI E REGOLAMENTO PER GLI EVENTI SPORTIVI

Edizione Ottobre 2019

Regole basilari del circuito FNV	3
Regolamento per gli eventi sportivi FNV	4
Organigramma	4
Caricatori e munizioni	4
Ricarica munizioni	4
Regole d'ingaggio	5
Medico	5
Colpiti	6
Fuoco amico volontario	7
Respawn Point	7
Geniere	8
Snipers	8
Prigionieri	8
Campo prigionia	9
Interrogatorio dei prigionieri	9
Veicoli	9
Identificazione	9
Manomissione	9
Distruzione per mezzo di IED/EOD	10
Ingaggi	10
Imboscata	10
Knife kill	10
Campi Tende	11
Campi tende in gioco	11
Campi tende fuori gioco	11
Crew (Direzione Evento)	11
Mappe, map datum e formato coordinate	12
Pausa notturna	12
Prescrizioni e divieti	12
Immondizia	12
Equipaggiamento personale obbligatorio	12

Regole basilari del circuito FNV

- Il circuito ha un Core rappresentato da due persone per ogni ASD da cui è composto. I membri del Core e le eventuali persone da loro indicate sono da considerarsi arbitri durante gli eventi e sono riconoscibili da una patch con dicitura “CORE”.
- Le ASD facenti parte del Core sono responsabili delle ASD da loro inserite nel circuito.
- Per entrare nel circuito sono richieste forma mentis e modalità di gioco consone con lo spirito del Facta Non Verba, per cui le ASD che desiderino farne parte devono effettuare almeno due giocate di prova, al termine delle quali il Core valuterà l'eventuale ammissione ufficiale.
- Affinché si possa continuare a far parte del circuito, ogni ASD ha l'obbligo di prendere parte ad almeno la metà degli eventi organizzati durante ogni anno.
- Ogni ASD ha l'obbligo di pronunciarsi sulla eventuale partecipazione o non partecipazione ad un nuovo evento entro 15 giorni dalla pubblicazione dello stesso sui canali comunicativi ufficiali.
- È vietato utilizzare il nome “Facta Non Verba” ed il logo “FNV” per eventi personali e quindi non ufficiali.

Regolamento per gli eventi sportivi FNV

Organigramma

Ogni fazione ha un proprio capo fazione ed è suo compito fornire una catena di comando alla Crew a seconda del numero dei partecipanti.

Obblighi:

LSW/HSW: non più di 1 ogni 5 giocatori.

Medico: non più di 1 ogni 6 giocatori.

Geniere: non più di 1 ogni 5 giocatori.

Caricatori e munizioni

Ogni giocatore deve provvedere personalmente ai pallini di propria necessità e può usare caricatori monofilari fino ad un massimo di 120 pallini per caricatore.

Il limite di caricatori trasportabili per un giocatore semplice è fissato a 15, mentre per LSW/HSW è fissato a 2.

È consentito il trasporto personale di pallini non inseriti nei caricatori in numero massimo di 1200 per il giocatore semplice e 2400 per le repliche di supporto.

I pallini devono essere obbligatoriamente biodegradabili e la Crew può effettuare perquisizioni a campione per verificarlo.

Non è consentita la ricarica dei caricatori se non all'interno degli appositi Ammo Depot o in presenza del geniere.

LSW/HSW devono essere repliche realistiche (M60, M249, PKM, RPK, ...); è vietato utilizzare repliche normali con caricatori elettrici maggiorati.

Gli Snipers possono utilizzare esclusivamente repliche bolt action e repliche di backup corte (es. pistola, Uzi, MP7, ecc.).

È consentito l'utilizzo di pallini traccianti, purchè siano anch'essi biodegradabili.

Ricarica munizioni

La ricarica dei caricatori esausti può essere effettuata esclusivamente all'interno degli Ammo Depot o in presenza del Geniere (vedere apposite sezioni).

Ammo Depot

Gli Ammo Depot (deposito munizioni) sono delle aree delimitate da bandella giallo/nera ed un cartello riportante la dicitura "Ammo Depot".

I depositi munizioni non sono conquistabili e sono situati nei pressi degli HQ. I depositi munizioni possono essere momentaneamente disattivati dai genieri avversari, per un tempo massimo di 30 minuti, tramite apposizione sotto al cartello "Ammo Depot" di un foglio in cui sono riportati:

- Nickname del geniere
- Club di appartenenza
- Orario inizio disattivazione

Ricarica con geniere

Fuori dagli Ammo Depot la ricarica dei caricatori esausti può essere effettuata in qualsiasi zona dell'area di gioco solo ed esclusivamente in presenza di un un Geniere (i giocatori devono radunarsi accanto a lui ad una distanza non superiore ai 3 mt). Durante la fase di ricarica i giocatori sono comunque ingaggiabili e vulnerabili ed il Geniere può prendere parte agli scontri ma se viene ferito o eliminato, le operazioni di ricarica devono essere interrotte fino alla sua eventuale cura.

Regole d'ingaggio

Attenersi allo storyboard ed all'Op-Ord. In caso di dubbi fare sempre riferimento alle indicazioni del capo fazione e dei più alti in grado.

Medico

Il medico può trasportare al massimo 5 rotoli di bende per le fasciature, più 1 rotolo per la medicazione personale. Nuove bende possono essere recuperate nei Respawn Points o nell'HQ, sempre fino ad un massimo di 5 + 1. Le bende devono avere una lunghezza minima di 2 metri. Un medico può essere curato esclusivamente da un altro medico.

Ogni medico deve avere una patch identificativa di 10 cm x 10 cm con croce rossa ed il materiale per allestire i Respawn Point Mobili che verrà indicato più avanti.

Colpiti

Ogni giocatore ha a disposizione due cure, se si viene colpiti una terza volta bisogna recarsi direttamente al Respawn Point.

Quando un giocatore viene colpito deve posizionarsi a terra, estrarre il fazzoletto ARANCIONE da colpito (dimensioni minime 30 cm x 30 cm), e le uniche cose che può gridare sono prima "COLPITO" e poi "MEDICO". Durante la fase notturna, al posto del fazzoletto da colpito, occorre accendere una luce rossa lampeggiante.

Da questo momento parte il sanguinamento: il colpito ha a disposizione 10 minuti affinché un medico possa curarlo. Allo scadere dei 10 minuti deve considerarsi eliminato e deve recarsi ad un Respawn Point. È cura del colpito cronometrare i 10 minuti. In questo tempo il colpito è da ritenersi invulnerabile fino a quando inizierà la cura da parte del medico, a meno che nel frattempo non subisca il knife kill.

Se il medico riesce ad intervenire nella finestra dei 10 minuti, deve per prima cosa rimuovere il fazzoletto arancione dal colpito e riporlo nella tasca del giocatore (spegnere la luce rossa di notte), dopodiché può iniziare la cura: utilizzando la benda in dotazione al ferito, deve effettuare una fasciatura ben fatta ed estesa dal gomito al polso. La seconda cura prevede le stesse modalità ma la benda utilizzata deve essere una delle 5 in dotazione al medico e la fasciatura deve essere ben fatta ed estesa dal ginocchio alla caviglia. Qualora il medico avesse precedentemente esaurito le 5 bende in sua dotazione, non ha la possibilità di effettuare la medicazione. Se il ferito viene colpito nuovamente durante la manovra di fasciatura, è da considerarsi eliminato e deve recarsi al Respawn Point.

Se il medico viene colpito mentre è intento ad effettuare la fasciatura, deve considerarsi ferito come un giocatore qualsiasi. Se durante la cura viene colpito il ferito, questo passa automaticamente allo stadio successivo (seconda ferita o eliminazione).

Durante la cura, sia il medico che il ferito non possono prendere parte all'ingaggio e solo il medico può parlare con i compagni. Finito il bendaggio, medico e ferito possono tornare operativi.

Il giocatore colpito può essere spostato esclusivamente da due giocatori che lo sorreggano e camminino insieme a lui, o portato via in barella. L'estrazione può essere effettuata da qualsiasi giocatore.

Al giocatore colpito è consentito di spostarsi di qualche metro in autonomia, se di intralcio all'azione di gioco.

Fuoco amico volontario

Non è consentita l'eliminazione volontaria dei propri compagni di squadra né con i pallini, né con il knife kill.

È valido solo l'eventuale fuoco amico involontario.

Respawn Point

Il Respawn Point è una zona di almeno 4 mt x 4 mt delimitata da una bandella bianco/rossa, all'interno della quale i giocatori eliminati possono “rinascere” dopo che saranno trascorsi 20 minuti dal loro ingresso; durante il tempo di cura i giocatori devono continuare ad indossare il telino arancione.

I Respawn Point hanno i seguenti materiali in dotazione:

- orologio per controllare il trascorrere del tempo di rinascita;
- tabella in cui segnare i dati del giocatore eliminato ed il suo orario di ingresso;
- cartello formato A4 bianco con croce rossa nel mezzo.

I Respawn Point si dividono in FISSI e MOBILI.

I Respawn Point FISSI sono presenti solo negli HQ (a meno che la Crew organizzatrice non decida di posizionarne anche altri), mentre i Respawn Point MOBILI vengono allestiti dai medici dove i capi squadra ritengano necessario, perciò ogni medico deve provvedere ai materiali prima elencati per l'allestimento.

Il medico può uscire dal Respawn Point per difenderlo senza allontanarsi troppo (10 metri al massimo). Finite le cure, il medico smonta il Respawn Point.

Nei Respawn Point FISSI non è richiesta la presenza del medico per la rinascita dei giocatori.

È vietato sparare da/verso i Respawn Point ed essi non possono essere usati come riparo dai giocatori attivi e/o dai medici che li presiedono.

Se si sta effettuando la rinascita all'interno di un Respawn Point Mobile ed il medico che ne è responsabile viene eliminato, la procedura di rinascita deve essere interrotta a meno che non intervenga un altro medico ed il tempo di cura ripartirà da zero.

I Respawn Point possono essere utilizzati anche dai giocatori curati con fasciatura all'avambraccio (prima cura), o sia all'avambraccio, che alla gamba (prima e seconda cura) e quindi non ancora eliminati; anche queste procedure richiedono 20 minuti di tempo.

Geniere

I genieri sono identificati da una patch 10 cm x 10 cm da indossare sul braccio destro di colore nero con il simbolo della bomba della 52nd EOD di colore giallo (<http://i.imgur.com/JvJR0CN.png>).

Il geniere può:

- consentire la ricarica dei caricatori esausti in qualsiasi zona dell'area di gioco (vedere sezione “Ricarica con Geniere”);
- disattivare gli Ammo Depot avversari (vedere capitolo “Ricarica munizioni”);
- manomettere e/o distruggere i veicoli avversari (vedere capitolo “Veicoli”).

Snipers

Lo Sniper veste obbligatoriamente la ghillie suite, anche solo il busto. Il colore della ghillie può essere indipendente dal colore di fazione. Possono essere usate solo repliche bolt action a gas, a molla o elettriche, purché a colpo singolo.

La replica di backup può essere pistola o arma corta tipo Uzi, MP7, MP5 Kurtz, M4 Pistol e simili. Per gli Snipers vige l'obbligo di muoversi in coppia Sniper e Spotter o due Snipers. Possono avere missioni speciali fornite in fase di briefing.

Prigionieri

Si può essere presi prigionieri se si è toccati da un avversario quando feriti, quindi nel periodo di attesa di arrivo del medico. Il medico della propria squadra deve curare il nemico ferito, che può essere quindi preso come prigioniero. Ogni giocatore può prendere al massimo 1 nemico come prigioniero e deve comunicarlo al proprio comandante che provvederà a far arrivare la comunicazione al proprio capo fazione seguendo la scala gerarchica.

Il prigioniero deve togliere il caricatore, scaricare il colpo in canna, mettere la replica in sicura e spegnere la radio.

Chi cattura può chiedere al prigioniero se acconsente ad essere perquisito e la risposta è a totale discrezione del prigioniero.

Si può rimanere nello status di prigioniero per il tempo massimo di 1 ora dal momento in cui si viene catturati e non si avrà alcun modo di fuggire.

Non è possibile dichiararsi Off Game, a meno che il giocatore non si sia fatto male o si senta male.

Campo prigionia

Ogni fazione può avere un campo prigionia contrassegnato da nastro segnaletico bianco/rosso.

Il campo prigionia può contenere al massimo 10 prigionieri e può essere presidiato da difensori, a discrezione del capo fazione.

Nel caso di sovraffollamento (più di 10 prigionieri), si dovranno liberare quelli presenti da più tempo mantenendo il numero dei presenti sempre ad un massimo di 10.

Nel caso in cui i difensori della prigione venissero eliminati, i prigionieri saranno considerati liberi e dovranno andarsene senza ingaggiare né usare le radio proprio come se fossero colpiti, quindi mostrando il fazzoletto arancione per rientrare al proprio campo base o Respawn Point. Per rientrare in gioco è sufficiente entrare nell'HQ o al Respawn Point senza dover sostare ulteriore tempo.

Eventuali rinforzi, non presenti al momento dell'ingaggio, possono ingaggiare gli attaccanti venuti a liberare i prigionieri con le normali regole di gioco.

Interrogatorio dei prigionieri

I prigionieri possono essere interrogati direttamente dal capo fazione o da un capo squadra che può porre 3 domande prima che il prigioniero proceda con le risposte. Il prigioniero deve rispondere alle 3 domande con 2 risposte vere ed 1 risposta falsa, nell'ordine che preferisce.

Chi effettua l'interrogatorio può chiamare fuori dal campo prigionia i prigionieri per 2 o 3 metri in modo che gli altri prigionieri non sentano né le domande, né le risposte.

Veicoli

Identificazione

Ogni veicolo deve avere una "X" apposta con uno scotch di colore della propria fazione su tutti e 4 i lati. Deve inoltre avere una bandierina, sempre di colore della fazione, legata all'antenna.

Manomissione

Durante il briefing, vengono consegnati dei cartellini per la manomissione dei veicoli al team dei generi. Tali cartellini contengono la dicitura: "Veicolo manomesso alle ore...". Possono essere apposti esclusivamente sul parabrezza di veicoli nemici trovati fermi. Un veicolo manomesso non può muoversi per 1 ora a partire dall'orario scritto sul cartellino.

Distruzione per mezzo di IED/EOD

Gli IED sono dei frisbee o piatti di colore arancione. Di notte deve essere posto un cyalume rosso sopra di essi. È possibile che nel regolamento specifico dell'evento vengano definite altre tipologie di IED/EOD. Devono essere posizionati ai lati della strada (almeno uno per lato), in maniera che siano ben visibili e non devono in alcun modo intralciare il normale andamento del traffico. Solo i genieri li possono trasportare, posizionare e rimuovere. Se il veicolo arriva all'altezza del frisbee è da considerarsi distrutto: deve esporre il fazzoletto arancione del colpito sul parabrezza (cyalume rosso di notte) e fare ritorno al proprio HQ dove è obbligato a sostare per 2H.

Se il mezzo riesce ad individuare l'IED almeno 3 metri prima, può fare retromarcia ed allontanarsi.

Ingaggi

Non è possibile ingaggiare né dai mezzi, né verso i mezzi. I giocatori che dovessero scendere dal veicolo sono da considerarsi ingaggiabili a una distanza minima di 2 metri dal veicolo e solamente se si è sicuri che il mezzo non venga coinvolto nello scontro. Se all'inizio dell'ingaggio si dovessero trovare ancora persone all'interno del veicolo, esse non potranno scendere e dovranno attendere il termine dello scontro. Nel caso in cui lo scontro venga vinto dai nemici, i giocatori rimasti all'interno del veicolo sono soggetti alle regole del paragrafo sull'imboscata.

Imboscata

Nel caso in cui un veicolo transiti ad una velocità estremamente ridotta è possibile tendergli un'imboscata: è sufficiente avvicinarsi al veicolo con le repliche in puntamento, senza ovviamente far partire neanche un solo pallino e bussare sul finestrino. Nel caso in cui ci sia il rischio di intralciare il traffico, il conducente deve accostare il veicolo al lato della strada ed i giocatori devono obbligatoriamente scendere. Chi ha effettuato l'imboscata può pertanto scegliere se far prigionieri i giocatori o eliminarli. Si rimanda ai rispettivi paragrafi per le regole di entrambe le modalità. È possibile tendere un'imboscata anche quando il veicolo è fermo e gli occupanti stanno scendendo dal mezzo. Per "velocità estremamente ridotta" si intende una velocità quasi a passo d'uomo per evitare che giocatori si avvicinino a veicoli che transitano a velocità sostenute pur di bloccarlo.

Knife kill

Il Knife kill (eliminazione con il coltello), può essere utilizzato quando è importante agire in silenzio. Va effettuato esclusivamente tramite coltello dummy di plastica e può essere usato anche per eliminare un giocatore ferito in attesa del medico. Il giocatore eliminato

non può gridare “COLPITO” e deve recarsi direttamente al Respawn Point. Non è consentito utilizzare coltelli veri per effettuare il Knife Kill!

Pirotecnici

È consentito l'utilizzo di fumogeni, granate, flashbang e pirotecnici senza fiamma progettati e venduti esclusivamente per il Soft Air, a meno che la Crew organizzatrice non ne vieti espressamente l'utilizzo.

Le granate e le flashbang hanno raggio d'azione di 5 mt e portano il giocatore colpito direttamente all'eliminazione, per cui è necessaria la rinascita al Respawn Point; se nei 5 mt sono presenti ripari dietro i quali i giocatori possono nascondere tutta la sagoma, la granata/flashbang non avrà effetto nocivo.

Campi Tende

La Crew fornisce indicazioni sulle zone in cui è concesso allestire il campo tende e definisce se l'area è da ritenersi in gioco o meno.

Campi tende in gioco

Non si può sparare da e dentro le tende.

Non si possono effettuare perquisizioni all'interno delle tende.

Campi tende fuori gioco

Il perimetro è indicato da una bandella bianco/rossa ed è posto a distanza adeguata dall'HQ. Nelle fasi di gioco notturne le tende devono avere un cyalume rosso alla loro entrata. Vigè il divieto di usare le tende come ripari o nascondigli in quanto fuori dall'area di gioco. Durante un eventuale ingaggio vicino a questa zona, i giocatori che sostano in queste tende non possono prendervi parte in quanto virtualmente inesistenti.

Crew (Direzione Evento)

La Crew è riconoscibile da un giubbotto catarifrangente giallo ed anche da una luce color verde di notte. Potrebbero esserci uomini della DE giocanti i quali sono riconoscibili da una patch con la scritta “FNV CORE”.

Eventuali giocatori che indossano tale patch senza autorizzazione, saranno immediatamente allontanati dall'evento.

Mappe, map datum e formato coordinate

La Crew ha la libertà di scegliere il tipo di mappa che preferisce ma ha l'obbligo di fornirla ai partecipanti. La stessa libertà è concessa per la scelta del map datum e del formato delle coordinate, purché siano gli stessi della mappa fornita.

Pausa notturna

Per ogni evento Facta Non Verba di 24 ore o più, è prevista una pausa notturna di almeno 5 ore per dare modo a tutti di riposare, specialmente a chi il giorno dopo deve guidare per diversi km e per creare dei momenti aggregativi. L'inizio e la fine della pausa sono definiti dalla Crew.

Prescrizioni e divieti

La velocità consentita ai mezzi in area operativa non può superare i 20 km orari; inseguimenti e guide pericolose saranno punite con l'immediata espulsione dalle Milsim. I veicoli non operativi devono essere parcheggiati fino alla fine degli eventi nelle aree indicate dalla Crew.

Utilizzare tutte le regole del buon senso ed indossare sempre i dispositivi di protezione individuali.

Immondizia

Chi lascia l'immondizia sul campo di gioco verrà ammonito; al raggiungimento del secondo ammonimento, il Core del Facta Non Verba valuterà l'espulsione dell'ASD dal circuito.

Equipaggiamento personale obbligatorio

Riassumendo, ogni giocatore deve avere con sé:

- per i giocatori che stanno effettuando giocata di prova di ammissione al circuito, fascia di colore della fazione da indossare allo spallaccio sinistro del gibernaggio con scritto sopra nome club e nickname. La fascia deve essere autoprodotta dal giocatore;
- per i giocatori facenti parte del circuito, patch FNV con numero di riconoscimento;

- benda avente lunghezza minima 2 mt per la prima medicazione;
- medico: patch bianca con croce rossa 10 cm x 10 cm e 5 bende per medicazioni oltre alla sua personale (tutte aventi lunghezza minima 2 mt), bandella bianco/rossa, orologio per controllare il trascorrere del tempo di rinascita, tabella in cui segnare i dati del giocatore eliminato ed il suo orario di ingresso nel Respawn, cartello formato A4 bianco con croce rossa nel mezzo.;
- geniere: patch 10 cm x 10 cm di colore nero con il simbolo della bomba della 52nd EOD di colore giallo (<http://i.imgur.com/JvJROCN.png>);
- orologio con cronometro per calcolare i tempi di respawn;
- fazzoletto arancione avente dimensioni minime 30 cm x 30 cm per segnalare quando si viene colpiti;
- luce rossa lampeggiante per quando si viene colpiti di notte. Tale indicatore luminoso va posizionato sulla parte alta del gibernaggio o in testa. In caso di torce con fascio luminoso, puntare il fascio verso terra.