

## **REGOLAMENTO v1-4 (IN ROSSO LE MODIFICHE APPORTATE)**

### **PREMESSA**

Le simulazioni del progetto GRANDE CACCIA prevedono una tipologia di gioco non competitiva su modello realistico. Gli interpreti, sia impegnati in ruoli di interdizione che in compiti di controllo del territorio, svolgono un ruolo attivo, immedesimandosi ed interpretando ciò a cui è stato loro assegnato. Non si partecipa per consumare BB, per vincere, se non si ha intenzione di rispettare la catena di comando, se non vi è un sano rispetto reciproco tra avversari.

### **1.1 BELLICO – DE Comitato Regionale Lombardia**

La DE del C.R.L. è il gruppo di lavoro che disegna, organizza e dirige in tutte le sue fasi l'evento. Esso è costituito da persone con l'esperienza e le capacità organizzative necessarie per gestire la simulazione in tutte le sue sfaccettature. I membri vengono nominati dal Direttivo del CRL, il mandato è rinnovato in considerazione dell'impegno e dei risultati ottenuti.

Bellico è lo sviluppo del progetto GRANDE CACCIA realizzato dalla DE del C.R.L. , partendo dai presupposti indicati in precedenza e dalle linee guida indicate dalla DE nazionale si è costruito una simulazione non competitiva in grado di adattarsi alle esigenze del C.R.L. stesso, considerando numero di associazioni aderenti, capacità organizzative e logistiche, capacità tattiche e conoscenze generali del mondo delle simulazioni, definite MIL-SIM.

### **1.2 BELLICO – Filosofia e Considerazioni**

In una Simulazione Tattica non Competitiva l'unico vincitore è la simulazione stessa. La sua riuscita, o meno, deriva direttamente dall'impegno e dalle capacità dei partecipanti. La DE dovrà sviluppare in modo fluido e dinamico, perfettamente orchestrato, la linea temporale degli eventi . Tenendo in considerazione le diversità dei giocatori e le loro inclinazioni dovrà inserire ruoli ed eventi che, svolgendosi in parallelo, daranno la possibilità ai partecipanti di interpretare al meglio la simulazione.

Nonostante l'impegno profuso dalla DE solo e solamente il partecipante potrà rendere la simulazione un successo o meno. L'approccio alla stessa dovrà essere serio e motivato, e il suo comportamento dovrà rimanere in linea con lo spirito della manifestazione evitando nel modo più assoluto di cadere nella trappola di chi invece vuole abbassare il livello o peggio rovinare l'evento. L'allontanamento dei giocatori che, per indole o volontà, possono mettere a rischio la simulazione deve essere effettuato senza remore.

Bellico è una simulazione tattica, è necessario entrare nell'ottica che un obiettivo è preso se è messo in sicurezza, se vengono svolte tutte le operazioni richieste, se vengono controllati documenti eventualmente presenti. Potrebbe essere richiesto di presidiarlo per esigenze tattiche, predisponendo quindi una difesa. Potrebbe essere necessario travestirsi da giornalisti o altro per reperire informazioni. Interrogare operatori.

### 1.3 BELLICO – Organizzazione, direzione e arbitraggio

L'organizzazione e la direzione del gioco è affidata ai membri della DE che saranno presenti in tutte le sue fasi. A loro il compito di dirigere la simulazione, come in un gioco di ruolo, gestendo la linea temporale degli eventi (LTE) e la tipologia degli eventi (TIPE). Gli stessi andranno eseguiti in modo insindacabile dai partecipanti, nei modi e nei tempi stabiliti dalla DE.

L'Arbitraggio e l'applicazione delle sanzioni disciplinari fino all'espulsione dalla manifestazione sono prerogativa della DE, che potrà avvalersi sul campo della collaborazione dei responsabili di fazione. I responsabili di fazione saranno individuati tra i Comandanti e i Vice Comandanti delle fazioni stesse, saranno individuabili da una fascia blu al braccio destro.

### 1.4 BELLICO – Norme comportamentali

Valgono le stesse norme comportamentali consuetudinarie applicate nel Soft Air, nello specifico:

- Obbligo di protezioni al volto per tutta la durata della simulazione, escluse le no fire zone indicate dalla DE
- Rispetto della linea di comando e degli ordini impartiti
- Divieto di effettuare contestazioni durante la simulazione. I casi più gravi andranno segnalati ai Resp. Arbitrali
- Mantenere sempre un comportamento educato, divieto assoluto di usare termini offensivi
- Rispetto del regolamento di gioco
- Divieto di portare al seguito coltelli o lame da taglio ad esclusione dei multiuso
- Divieto di accendere fuochi al di fuori delle aree indicate dalla DE
- Obbligo di gettare i rifiuti negli appositi contenitori dislocati sul campo
- E' fatto divieto agli operatori di muoversi in AO da soli. Il gruppo minimo deve essere sempre di 2 elementi

**N.B. Il mancato rispetto del regolamento comporterà l'immediato allontanamento dall'Area di gioco**

### 1.5 BELLICO – LTE e TIPE

La **LTE** (Linea Temporale degli Eventi) è la linea temporale virtuale utilizzata dalla DE per gestire lo svolgimento degli eventi. Essa è di ausilio per sviluppare e coordinare la simulazione in modo da convogliare gli eventi verso una comune direzione, scongiurando di fatto il rischio che la stessa possa prendere una direzione opposta a quella prefissata dalla DE. I partecipanti non sono a conoscenza della LTE.

I **TIPE** (Tipologia Eventi) possono essere 3:

- Recon: missioni ricognitive a basso profilo.

Individuazione e ricognizione obbiettivi, POA, contro-interdizioni, convogli, scorte e strutture logistiche avversarie. La loro natura è evasiva e low profile, ma può mutare temporaneamente per necessità tattiche o ordini ricevuti dalla DE.

- Combat: missioni di attacco e difesa

La conquista di un obbiettivo, la sua difesa, come l'eliminazione di una pattuglia nemica o di un convoglio rientrano in questa tipologia.

□ **Special Operation:** missioni speciali o non convenzionali

Tutte quelle missioni che non rientrano nelle altre categorie. Infiltrazione, recupero informazioni, missioni ad alto rischio, recupero ostaggi o feriti, operazioni di guerriglia. Gli operatori hanno piena libertà di azione per portare a termine le operazioni.

## **1.6 BELLICO – Fazioni**

Il numero di fazioni presenti nella simulazione potrà essere:

Definito: a conoscenza dei partecipanti

Indefinito: variabile durante le fasi del gioco

In entrambi i casi le fazioni potranno ricoprire ruoli di Interdizione, Contro-interdizione e Ruoli Speciali. Potranno ricoprire 2 o più ruoli simultaneamente a seconda delle esigenze tattiche e della tipologia di missione.

Le fazioni dovranno essere riconoscibili, tramite uso di mimetiche diverse, fasce o elementi visivi di distinzione marcati.

## **2.1 BELLICO – Linea di Comando**

Ogni fazione avrà la sua linea di comando autonoma. Tutte le fazioni faranno riferimento al responsabile della DE nominato.

Responsabile DE (resp. Organizzativo e Arbitraggio)

*Avrà il compito di fornire informazioni, ordini di missione e indicazioni sullo svolgimento della simulazione. Sarà in contatto diretto con gli altri responsabili DE.*



Comandante di fazione (resp. Tattico e Arbitraggio)

*Nominato/i dalla DE, potranno essere nominati più comandanti a seconda delle necessità. Il loro compito sarà di rendere operativi gli ordini del resp. DE e di utilizzare le informazioni messe a disposizione per portare in vantaggio la propria fazione. Avrà funzioni arbitrali.*



Vice comandante (resp. Tattico e Arbitraggio)

*Avrà il compito di aiutare il comandante e coordinare i giocatori in campo. Avrà funzioni arbitrali. Nominato tra i presidenti delle associazioni partecipanti, o responsabili delle stesse.*



Giocatore

I vari ruoli saranno distinguibili da apposite fasce colorate. A intervalli temporali verranno svolti dei Briefing tra il resp. DE e i Comandanti al fine di stabilire le missioni da svolgere.

## 2.2 BELLICO – Gestione colpiti

Ogni operatore avrà a sua disposizione un Kit Medico con una medicazione consegnato dalla DE ad inizio operazioni.

L'operatore colpito è il giocatore che è stato raggiunto da almeno un pallino, su qualsiasi parte del corpo, arma compresa.

Il punto ospedale (H) è il luogo dove i colpiti dovranno recarsi per riattivarsi o attendere il passaggio dell'Ambulanza.

L'ambulanza è il mezzo della DE contrassegnato con il compito di recarsi ad intervalli regolari presso i punti ospedale (H) per riattivare gli operatori che hanno esaurito i Kit medici. Facoltà dell'ambulanza decidere di trasportare i colpiti al proprio campo base.

### Modalità:

Il colpito dovrà dichiararsi alzando la mano e urlando a voce alta "colpito" mostrando il lato posteriore del Kit medico di colore rosso acceso. Avrà due opzioni dopo essere colpito:

**Opzione A:** se avrà ancora a disposizione la medicazione sul Kit Medico dovrà strapparla lungo la linea in modo visibile dagli avversari. Dovrà recarsi al punto ospedale più vicino indossando una pettorina di colore rosso o giallo (diurno) e una luce accesa (notturno) e inserire nell'apposito contenitore la medicazione strappata. Potrà poi proseguire la missione rientrando in gioco.

*NB Questa opzione è valida solo se l'operatore ha medicazioni disponibili sul kit medico. L'operazione di strappo del Kit deve essere fatto in modo ben visibile e immediatamente dopo essere stato colpito. Dovrà recarsi al punto H seguendo le strade principali evitando di attraversare le aree interessate al gioco.*

**Opzione B:** se avrà già esaurito la sua medicazione dovrà strappare la fascia "operatore colpito" lungo la linea in modo ben visibile dagli avversari e recarsi immediatamente, indossando una pettorina (diurno) o una luce accesa (notturno), al punto H più vicino e inserire nell'apposito contenitore la fascia "operatore colpito" strappata. Attenderà l'arrivo dell'ambulanza che sostituirà il Kit con uno nuovo.

*NB Questa opzione è valida se si hanno terminato le medicazioni. L'operazione di strappo del Kit deve essere fatto in modo ben visibile e immediatamente dopo essere stato colpito. Dovrà recarsi al punto H seguendo le strade principali evitando di attraversare le aree interessate al gioco. Non gettare il Kit medico, senza di esso l'ambulanza non provvederà alla consegna di quello nuovo e sarà impossibile proseguire il gioco.*

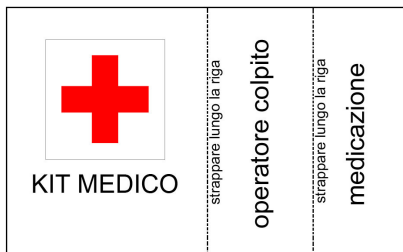


Figura 1 Kit medico

#### NDR

Perché questa gestione dei colpiti? Era necessario trovare un sistema che evitasse il rientro incontrollato dei colpiti e che prevenisse la possibilità che gli stessi, riattivati all'ospedale, potessero poi farlo dietro le linee nemiche. L'intenzione della DE è quindi di evitare gli errori del passato, dove i rientri dei colpiti e la loro riattivazione erano sempre motivo di discussione.

**N.B. Il mancato rispetto del regolamento comporterà l'immediato allontanamento dall'Area di gioco**

### 2.3 Bellico – Gestione mezzi

Durante la simulazione potranno essere utilizzati automezzi (auto, jeep, furgoni) , il loro impiego è però vincolato al solo scopo tattico richiesto nella simulazione e il loro utilizzo è a discrezione della DE. I mezzi non dovranno essere soggetti a fuoco diretto durante gli ingaggi, si dovrà prestare la massima attenzione a non arrecare danni. Non dovranno essere usati come ripari. Saranno di 4 tipi:

Automezzi DE

Saranno contrassegnati da un cartello bianco sulle fiancate riportante la scritta DE. Essi non sono parte della simulazione, non potranno **ASSOLUTAMENTE** essere fermati o ingaggiati. **Potranno trasportare operatori se la DE lo riterrà opportuno per ridistribuire le forze in campo.**

Automezzi TV

Saranno contrassegnati da un cartello bianco sulle fiancate riportante la scritta TV. Essi non sono parte della simulazione, non potranno **ASSOLUTAMENTE** essere fermati o ingaggiati.

Automezzi di Soccorso - Ambulanza

Saranno contrassegnati da un cartello bianco con una croce rossa. Hanno compiti di controllo e supporto. Non potranno **ASSOLUTAMENTE** essere fermati o ingaggiati.

□ Automezzi di Fazione

Saranno contrassegnati da un cartello riportante la bandiera della fazione. Potranno essere fermati e gli occupanti eventualmente ingaggiati.

**FERMARE UN MEZZO**

Per fermare un mezzo è necessario applicare lungo il percorso una fascia nastro di colore bianco e rosso. Il nastro deve essere ben visibile e a 15 cm dal terreno. Il mezzo dovrà fermarsi e non avrà possibilità di proseguire. L'eventuale retromarcia potrà essere evitata collocando un secondo nastro alle spalle del mezzo. Sarà facoltà degli occupanti del mezzo scendere per rimuovere il nastro e proseguire il percorso. **IN NESSUN CASO SI DOVRA' SPARARE DAI MEZZI E VERSO I MEZZI.**

**2.4 Bellico – Reperimento Informazioni**

La DE farà in modo da far pervenire le informazioni necessarie allo svolgimento della missione. Tali informazioni potranno inoltre essere reperite sul campo in diversi modi.

- Controllando il materiale presente negli obiettivi conquistati
- Perquisendo casse, tende, incartamenti o quant'altro disponibile sul campo
- Perquisendo gli eventuali mezzi della fazione avversaria fermati
- Inviando infiltrati travestiti da Giornalisti dietro le linee nemiche (in questo caso non dovranno essere armati e dovranno indossare una pettorina con scritto "PRESS" sopra abiti "civili")

**2.4 Bellico – Obiettivi e scenografie**

Nella simulazione saranno presenti obiettivi scenografici. La loro conquista e difesa fa sì che possano passare di mano da una fazione ad un'altra. Il materiale rinvenuto, sia della DE che di operatori stessi, non andrà toccato. Non potranno essere rimosse e modificate strutture, massima attenzione andrà prestata per non arrecare danni.

Eventuale materiale utile alla missione potrà essere fotografato, trascritto, ma non spostato.

**2.5 Bellico – No fire zone e cessate il fuoco**

La DE potrà disporre delle zone interdette alle operazioni, significa che in tali aree non sarà possibile il transito e la sosta durante tutta la manifestazione salvo diverse indicazioni.

I campi base, i tendoni riparo, la tenda comando, non sono zone interdette. Gli operatori saranno ingaggiabili per tutta la durata della manifestazione. Le protezioni al volto dovranno essere sempre indossate.

Salvo disposizioni diverse non sono ammesse tende o coperture montate dalle fazioni. Tutto quanto necessario sarà fornito dalla DE.

## **2.6 Bellico – Danni e responsabilità**

Tutti i partecipanti sono responsabili in solido dei danni arrecati ai mezzi, alle strutture e alle scenografie. In caso di danneggiamenti agli stessi la DE avrà la facoltà di richiedere il rimborso immediato del danno al soggetto singolo a all'associazione dello stesso.