

CIRCUITO MIL-SIM FACTA NON VERBA

REGOLE BASILARI E REGOLAMENTO PER GLI EVENTI SPORTIVI

Edizione Gennaio 2018

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

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.
- Gli eventi FNV devono avere un costo per giocatore non superiore a 20€, salvo eventuali eccezioni votate dal Core.

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 uomini.

Medico: non più di 1 ogni 6 giocatori.

Caricatori e munizioni

Ogni giocatore deve provvedere personalmente ai pallini di propria necessità e può usare caricatori monofilari di qualsiasi tipo 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.

Non possono essere trasportati pallini non inseriti nei caricatori, per esempio dentro i BB loader.

I pallini devono essere obbligatoriamente BIO, la Crew può effettuare perquisizioni a campione per verificarlo.

Non è consentita la ricarica dei caricatori se non all'interno degli appositi Ammo Depot.

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.).

Ammo depot (magazzino munizioni)

I depositi munizioni fissi sono delle aree delimitate da un cartello riportante la dicitura "Deposito munizioni" e la relativa sigla della fazione a cui appartengono.

All'interno di essi vi è una cassetta in cui i giocatori della fazione devono riporre i propri pallini (non forniti dalla Crew). Al fine di evitare confusione consigliamo ad ogni giocatore di scrivere il proprio nome sui sacchi di pallini di sua proprietà.

La ricarica dei pallini può essere effettuata esclusivamente all'interno del deposito munizioni.

I depositi munizioni fissi non sono conquistabili e sono situati nei pressi degli HQ. Il loro posizionamento è a discrezione del capo fazione. I depositi munizioni fissi possono essere momentaneamente disattivati dai genieri avversari, per un tempo massimo di 30 minuti,

tramite apposizione sulla cassetta di un foglio in cui sono riportati:

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

All'interno dell'area di gioco possono esserci delle strutture di munizionamento mobili. I depositi di munizioni mobili possono essere disattivati dalla fazione avversaria secondo le stesse modalità dei depositi fissi.

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. Nuove bende possono essere recuperate nei Respawn Points o nell'HQ, sempre fino ad un massimo di 5. 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 fascia identificativa autoprodotta nel seguente modo: fascia bianca di altezza minima di 11 cm con croce rossa ben visibile. La fascia deve essere indossata al braccio destro.

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.

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 un 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 sul braccio destro del giocatore. La seconda cura prevede le stesse modalità ma la benda 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.

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 trascinato o portato via in barella e non deve aiutare in nessun modo l'operazione di estrazione. L'estrazione può essere effettuata da qualsiasi giocatore.

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

I Respawn Point sono posizionati a discrezione della Crew ed il loro numero può variare in base all'evento. Sono zone recintate da bandella in cui i giocatori possono "rinascere" trascorrendo all'interno di esse 20 minuti. All'interno dei Respawn Point è vietato sparare e non possono essere usati come riparo dai giocatori attivi.

Alcuni Respawn Point possono essere conquistabili ed avere all'interno un indicatore colorato (bandiera o indicatore luminoso), che indica la fazione alla quale appartengono in quel momento (il codice colore di ogni fazione è deciso dalla Crew). Si può effettuare la rinascita solamente nei Respawn Point che sono in possesso della propria fazione. Per conquistare un Respawn Point è sufficiente variare il colore dell'indicatore colorato in quello della propria fazione. Se si sta effettuando la rinascita all'interno di un Respawn Point e questo viene conquistato da una fazione avversaria prima dello scadere dei 20 minuti, la procedura di rinascita deve essere interrotta e ripresa ripartendo da zero presso un altro Respawn Point in possesso della propria fazione.

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 ad una distanza minima di 50 metri dall'HQ.

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 ha un momento per riflettere, dopodiché 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 genieri. 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 in maniera che siano ben visibili e non devono in alcun modo intralciare il normale andamento del traffico. Solo i genieri li possono trasportare e solo i genieri li possono 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. Se riuscite ad avvicinarvi al vostro avversario senza farvi scorgere e posate la vostra mano sulla sua spalla sussurrandogli "Knife Kill", l'avete eliminato. Il Knife kill 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!

Geniere

I genieri sono gli unici che possono disinnescare gli EOD/IED trovati lungo le strade e sono identificati da una fascia sul braccio destro di colore nero con il simbolo della bomba della 52nd EOD di colore giallo (<http://i.imgur.com/JvJROCN.png>). L'altezza minima della fascia deve essere di 11 cm.

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.

Sono gli unici a cui è concesso indossare la fascia identificativa alla caviglia. Possono avere missioni speciali fornite in fase di briefing.

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, sono 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 alle ASD 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

È vietato accendere fuochi in tutta l'area operativa.

È vietato indossare armband del colore della fazione avversaria.

L'utilizzo di fumogeni e pirotecnici è consentito solo ai membri della Crew, a meno che quest'ultima non dia disposizioni particolari a riguardo.

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 dalla Milsim. I veicoli non operativi devono essere parcheggiati fino alla fine della Milsim nelle aree indicate dalla Crew.

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

Immondizia

Gli organizzatori appronteranno una zona di raccolta dell'immondizia per poterla smaltire agevolmente. Chi non reca l'immondizia nella zona predisposta è tenuto a smaltirla personalmente portandola via. 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:

- fascia di colore della fazione da indossare allo spallaccio sinistro del gibernaggio con scritto sopra nome club e nick name. La fascia deve essere autoprodotta dal giocatore;
- benda avente lunghezza minima 2 metri per la prima medicazione;
- orologio con cronometro per calcolare i tempi di respawn;
- fazzoletto arancione avente dimensioni minime 30 cm x 30 cm per quando si viene colpiti;

- luce rossa per quando si viene colpiti di notte. Tale indicatore luminoso va posizionato sulla parte alta del gibernaggio od in testa. In caso di torce con fascio luminoso, puntare il fascio verso terra.