

D-DAY ... 24H BEFORE ...

REGOLAMENTO

Regolamento Generale

art.1 - REQUISITI

1. Possono partecipare all'evento solo I giocatore che hanno debitamente compilato, firmato e consegnato la liberatoria al club ospitante.
2. Sono ammessi giocatori minorenni che hanno compiuto il 16° anno di età, solo se presentano la liberatoria firmata da persona maggiorenne che ne fa le veci.
3. Non sono ammessi Highlander

art.2 - ORGANIZZAZIONE

1. E' obbligatorio presentarsi negli orari specificati al fine di organizzare al meglio il game, eventuali ritardatari possono essere esclusi.
2. La quota di partecipazione al game è **gratuita**, pertanto ogni operatore, tramite il suo club dovrà organizzarsi per bivaccare (tende, sacchi a pelo ect...) e per i viveri per 24h (il negozio più vicino è a 15 km; l'acqua potabile è presente in zona)
3. Il GHQ si riserva di scegliere i 2 Generali e la suddivisione dei 2 battaglioni. Il GHQ cercherà per quanto più possibile di non dividere i club.
4. Il Generale ha il potere di scegliere i Capitani e la formazione dei suoi 4 plotoni a propria discrezione.
5. Il GHQ si riserva il potere di controllare la potenza delle ASG a campione o su richiesta dei giocatori. Le ASG non regolari verranno custodite dal GHQ che le restituirà al legittimo proprietario a fine giocata. **ATTENZIONE!!!** Le ASG modificate o con potenza superiore ad 1 joule sono **ILLEGALI**, ogni giocatore si assume tutte le responsabilità derivanti dall'irregolarità della propria ASG

art. 3 - VARIE

1. E' vietato accendere fuochi esterni alle aree adibite
2. E' obbligatorio non lasciare nessun tipo di rifiuto nel campo di gioco. Tutti i rifiuti devono essere riportati presso il paese e gettati negli appositi cassonetti

Regolamento di gioco

art. 1 - MORTE E RISOLUZIONE

1. Il giocatore colpito si dichiara e si dirige verso il proprio campo H, localizzato presso il 1° plt. Il giocatore colpito deve tenere un atteggiamento non attivo, non deve parlare ne usare l'asg. Se non è a conoscenza del luogo in cui è presente il campo H, ha la possibilità di contattare solo il proprio capitano per avere le coordinate.
2. Se il giocatore colpito è in possesso della bandiera del proprio plotone, prima di dirigersi verso il proprio campo H, issa la bandiera sul luogo in cui è stato colpito.
3. Raggiunto il campo H, il giocatore si reca dal proprio Generale (gen), appone la propria firma nel "Diario di Guerra" e indica l'ora di arrivo al campo H. Il tutto sotto il controllo del Gen che fa da garante.
4. Trascorsi 10 min dall'ora di iscrizione sul Diario di Guerra, il giocatore è di nuovo in gioco.
5. In caso di morte di un capitano, il suo ruolo viene momentaneamente rilevato da un giocatore dello stesso plotone che prende il titolo di "capitano di giornata" fino al ritorno del vero leader.
6. I capitani sono obbligati a rispettare l'appartenenza al proprio plotone, i soldati possono essere spostati da un plotone all'altro a discrezione del generale

Art. 2 – BANDIERE

1. La bandiera di plotone, Rossa o Blu, a seconda del BTG indica l'appartenenza al BTG. Su ogni bandiera è indicato il numero del plotone di appartenenza.
2. La bandiera bianca indica il campo H, viene consegnata al GEN di ogni BTG, e può essere issata insieme alla bandiera del 1° PLT
3. La bandierina gialla di CHECK POINT, indica il punto in cui va issata la bandiera di plotone qualora il CP voglia essere conquistato
4. La bandiera di plotone può essere issata ovunque nel campo operativo, non può essere issata nella Zona No Combat perché neutra

5. La bandiera di plotone non deve essere mai abbandonata dal plotone
6. Durante gli spostamenti del plt, la bandiera va issata sul gibernaggio di un giocatore o trasportata con asta. Deve essere comunque visibile e NON può essere occultata.
7. Per conquistare una bandiera nemica è necessario tenerla in sicurezza senza toccarla. Il plotone che perde la bandiera deve dichiarare obbligatoriamente morte tattica. Al momento della dichiarazione, la bandiera viene restituita. Il plotone "annientato" è obbligato ad allontanarsi nella direzione indicata dal plotone "conquistatore". Il plotone "annientato" rientra in gioco dopo 10 min dalla dichiarazione di morte tattica, senza bisogno di recarsi al Campo H. I morti tattici non vengono iscritti sul Diario di Guerra.
8. Quando si conquista un obiettivo, per indicarne il possesso, bisogna issare la bandiera del proprio plotone in corrispondenza della bandierina gialla di CP. In caso contrario, l'obiettivo rimane libero. Quando un obiettivo è conquistato il capitano (CPT) compila il proprio diario (v. art. Documenti di Guerra)

Art. 3 – GENERALE (GEN) e CAPITANO (CPT)

1. Il Generale comanda l'intero battaglione (BTG)
2. Il Gen presiede il Campo H
3. Il Generale può essere anche il capitano del 1° plotone.
4. Il Generale sceglie i propri Capitani dei suoi plotoni
5. Ogni Capitano è responsabile del proprio plotone e ne risponde al Generale
6. Il Generale è l'unico che può possedere il Diario di Guerra
7. Il Capitano è l'unico che può possedere il Diario del Capitano
8. Il Generale è l'unico che può ridare la vita ai suoi uomini ed è l'unica funzione che può svolgere anche da morto
9. Il Generale ha l'obbligo di contattare l'altro Generale tramite il canale rpg stabilito per bloccare momentaneamente il gioco in caso di pericolo

Art. 4 - TRASMISSIONI RPG

1. Canale di Emergenza: 25 – i due generali sono obbligati a tenerlo acceso
2. Canali disponibili URSS: dal 1 al 20
3. Canali disponibili USA: dal 30 al 50

Art. 5 – DOCUMENTI DI GUERRA

1. I documenti di guerra sono: Diario di Guerra e Diario del Capitano
2. I documenti di guerra vanno compilati da chi di dovere al fine del punteggio finale
3. Il Diario di Guerra è in possesso del Generale. Per riprendere la vita è obbligatorio iscriversi nel Diario di Guerra
4. Il Diario del Capitano è in possesso di ogni capitano. Il capitano scrive sul proprio diario le proprie conquiste.

Art. 6 - ZONE NO COMBAT

1. Tutte le strade asfaltate e le zone abitate sono considerate No Combat
2. Nelle Zone No Combat è obbligatorio tenere le asg in sicura
3. Nel campo operativo, verrà creata un'unica Zona No Combat, perimetrata con nastro di pericolo bianco/rosso. I due BTG usciranno dalla zona in direzioni opposte.
4. La zona no combat non ha bandiera, è neutra
5. Dalla zona no combat non si può né attaccare né essere attaccati. E' severamente vietato l'uso della ASG in direzione della Zona No Combat e all'interno della stessa. I trasgressori verranno **ESPULSI DAL GAME**

Art.7 - REGOLAMENTO NOTTURNO – dalle 21:00 alle 6:00

1. Non si può in ogni caso attaccare o essere attaccati da una tenda
2. I residenti di una tenda esterna alla Zona No Combat, se sorpresi all'interno della stessa, dovranno dichiararsi presi senza utilizzo di asg e dovranno spostare la tenda all'interno della Zona No Combat

Art. 8 - WARNING ORDER

1. Ogni BTG dovrà raggiungere obiettivi specifici tramite gli ordini operativi (Warning Order) dettati dal proprio GEN.
2. Il GEN è in possesso di buste chiuse contenenti Warning Order. Le potrà aprire solo dopo l'orario indicato sull'esterno della busta, leggerà l'ordine operativo e comunicherà al proprio BTG la tattica per raggiungere l'obiettivo.
3. Composizione del Warning Order
 - a. Who – specifica i plotoni da impegnare nell'ordine operativo
 - b. What – specifica gli obiettivi
 - c. Where – specifica le coordinate grid map in cui si trova l'obiettivo
 - d. When – specifica l'orario entro il quale l'obiettivo va raggiunto
 - e. Why – specifica lo scopo dell'ordine

Es.: WARNING ORDER!!!

Who: BTG BLU : PLT I° - IV°

What: CP13 – CP 15

Where: O9T2 – U0T9

When: F 1200Z T 1500Z

Why: Creare pista di atterraggio AV-8 (Aereo a decollo Verticale)

exp.:

Il plotone I° e il plotone IV° del battaglione blu (USA) dovranno conquistare e mantenere il possesso dei Check Point 13 e 15 presenti sulla grid map alle coordinate O9 T2 il primo e U0 T9 il secondo.

Per svolgere questo compito i 2 plotoni avranno tempo dalle 12:00 (F sta per From) alle 15:00 (T sta per To). Lo scopo finale è quello di tenere la zona in sicurezza per poter creare una pista di atterraggio per aerei a decollo verticale.

Art. 9 - PUNTEGGIO FINALE

1. Il punteggio finale si ottiene sommando i punti dei Diari dei Capitani e sottraendo quelli del Diario di Guerra.
2. Ogni minuto di conquista di un obiettivo vale 1 punto
3. Ogni vita richiesta sul Diario di Guerra vale 1 punto
4. A fine Game, i Generali ritirano i Diari dei Capitani e li consegnano, insieme al Diario di Guerra al GHQ per il conteggio dei punti. La mancata consegna del Diario di Guerra implica una penale di 1000 pt.
5. Vince il Team che ha il punteggio finale più alto.
6. NON esistono GIUDICI DI GARA quindi il gioco è in mano a giocatori leali. Il Fair play è l'unico arbitro del game.