



Milsim Project

Organizzata da Calisio Rangers™

Sommario

| | | |
|-------|---|----|
| 1. | HO VINTO | 2 |
| 2. | NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO | 2 |
| 2.1. | IL CAMPO DA GIOCO | 3 |
| 3. | STRUTTURA DELLE SQUADRE: | 3 |
| 4. | Capacità Caricatori: | 4 |
| 5. | PROFILI: | 4 |
| 6. | Mimetiche & Fucili | 5 |
| 6.1. | Fazioni Regolari | 5 |
| 6.2. | Fazioni Irregolari | 5 |
| 7. | “Dichiarati!” | 5 |
| 8. | Colpi, Munizioni e Caricatori | 5 |
| 9. | PROFILI personaggio | 6 |
| 10. | Radio & Comunicazioni | 6 |
| 11. | Ferite E SISTEMI DI CURA | 6 |
| 12. | Cattura | 8 |
| 12.1. | Perquisizione | 8 |
| 13. | Arma Bianca | 8 |
| 14. | Veicoli | 9 |
| 15. | Esplosivi, ordigni, FUOCO INDIRETTO E RIPARAZIONE | 9 |
| 15.1. | IED & Esplosivi | 9 |
| 15.2. | VBIED | 9 |
| 15.3. | granate (40mm) / bombe a mano | 10 |
| 16. | Riparazione oggetti di gioco: | 10 |
| 17. | Personaggi Speciali | 10 |

1. HO VINTO

Le mil-sim non si vincono e non si perdono, non esiste un podio, non si arriva prima di altri ma si partecipa al fine di rendere memorabile, speciale l'evento e soprattutto divertirsi. Ognuno interpreta un ruolo ed esegue o da degli ordini, direttive che possono portare ad una conclusione o ad un'altra.

2. NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO

Quando si spara in ambienti chiusi è obbligatorio usare il colpo singolo (i mitraglieri usino un fuoco puntellato o l'arma secondaria) è inoltre vietato utilizzare Granate(40mm) quando si spara dall'interno di una struttura all'interno della stessa.

È inoltre fatto obbligo di mostrare la figura quando si fa fuoco (sempre), facendo quindi divieto di sparare alla cieca.

Durante l'evento vige la catena di comando, pertanto ogni operatore deve immedesimarsi nel suo ruolo. Ovviamente i rapporti tra giocatori devono sempre basarsi su principi quali: correttezza, sportività e buona condotta. Gli abusi alle regole vanno immediatamente segnalati al proprio superiore che farà lo stesso affinché ne siano informati i vertici della catena di comando e gli organizzatori.

La catena di comando:



PC - Platoon Commander

PSG - Platoon Sergeant

SL - Squad Leader

TL - Team Leader

2.1. IL CAMPO DA GIOCO

Dato che gli eventi verranno svolti sui campi dei club partecipanti, il responsabile del campo detterà le regole di comportamento da tenere durante la giocata (*tipologia dei pallini, utilizzo fumogeni, accendere fuochi, utilizzo di tende etc*)

3. STRUTTURA DELLE SQUADRE:



Fino a un fuciliere per team può diventare Granatiere.
Fino a un fuciliere per team può diventare Mitragliere.

I Team Leader possono portare fino a 4 caricatori (per fucile d'assalto) da 120rd e 1 contenitore colpi LMG da 750rd come scorta per l'intero team.
Nessun operatore può coprire due ruoli. (TL oppure AR, RTO oppure GND)

Configurazione Ideale delle Squadra:



4. CAPACITÀ CARICATORI:

| Truppe Regolari: | |
|--|-------|
| Capacità massima dei caricatori per Fucile d'assalto | 120rd |
| Capacità massima dei caricatori per LMG: | 750rd |
| Capacità massima dei caricatori per SMG | 60rd |

| Truppe Irregolari: | |
|---|--------|
| Capacità massima dei caricatori per Fucile d'assalto: | 300rd |
| Capacità massima dei caricatori per LMG | 1500rd |
| Capacità massima dei caricatori per SMG | 150rd |

5. PROFILI:

| Tutti gli operatori delle truppe regolari hanno le seguenti limitazioni: | |
|---|---|
| Numero massimo di caricatori Fucile d'assalto | 7 |
| Numero massimo di contenitori colpi LMG: | 5 |
| Numero massimo di granate ad uso manuale: | 2 |
| Numero massimo caricatori arma secondaria: | 3 |

| Fuciliere | |
|------------------|----------------------------|
| Armi consentite | Fucile d'assalto + Pistola |

| Mitragliere | |
|---|---------------------|
| Armi consentite | LMG + Pistola o SMG |
| Numero massimo caricatori arma secondaria | 5 |

| Granatiere | |
|------------------------------|--|
| Armi consentite | Fucile d'assalto & Lanciagranate + Pistola |
| Numero massimo Granate(40mm) | 13 |

| Geniere | |
|---|---|
| Armi consentite | Fucile d'assalto + Pistola o Fucile a Pompa |
| Può usare M203 | |
| Numero massimo Granate (40mm) | 4 |
| Numero massimo caricatori arma secondaria | 6 |

| Special Team | |
|--|-------|
| Armi consentite | Tutte |
| Non rispettano limite sul numero di caricatori ma solo sulla capacità del singolo caricatore | |

| Miliziano | |
|---|-------|
| Armi consentite | Tutte |
| Numero massimo di caricatori fucile d'assalto | 2 |
| Numero massimo di caricatori LMG | 1 |

Note:

Solamente un operatore ogni 8 iscritti nella fazione irregolare può utilizzare un LMG. (es. se ci fossero 64 iscritti nella fazione irregolare sarebbero consentiti 8 operatori con LMG)

Non può indossare protezioni balistiche (elmetto e piastre), tattici, visori notturni, torce tattiche, red dot o simili (se non in linea con il personaggio interpretato).

6. MIMETICHE & FUCILI

Le fazioni in gioco devono rispettare le seguenti limitazioni per quanto riguarda li fucili d'assalto a loro consentiti e le mimetiche in uso.

6.1. FAZIONI REGOLARI

Sono ammessi solamente i fucili "NATO"

Sono ammesse tutte le mimetiche tolte quelle in uso alle forze avversarie (*invitiamo alla conformità di mimetica all'interno delle squadre*)

6.2. FAZIONI IRREGOLARI

Sono ammessi tutti i fucili non "NATO"

Sono ammessi i fucili "NATO" solamente se camuffati (*shemag / retata*) e resi "irricognoscibili".

Si devono vestire con abiti locali seguendo le indicazioni fornite dall'organizzazione.

Nel momento in cui diventano effettivamente combattenti (e quindi non più dei semplici civili) possono indossare un solo capo d'abbigliamento mimetico, di pattern precedenti all'anno 2000. Possono inoltre indossare tattici che per loro natura siano chiaramente identificabili come appartenenti a fazioni non regolari (chicom o simili). E' fatto inoltre divieto di indossare protezioni balistiche (elmetto e/o piastre) e di usare visori termici e/o notturni.

7. "DICHARATI!"

Nonostante la legge ci imponga l'obbligo di sparare ad una potenza inferiore a 1Joule, a distanze ravvicinate si può comunque rischiare di fare del male, ricordiamoci che non siamo qui per fare del male agli altri, consigliamo quindi molto caldamente sotto i 5mt di intimare il "dichiarati!" (*quando si è certi di colpire l'avversario*) che equivale a: "Entrambi sappiamo che se ti sparo ti prendo, ma vista la distanza non voglio farti del male!"

8. COLPI, MUNIZIONI E CARICATORI

E' fatto divieto agli operatori di portare con sé pallini al di fuori di quelli contenuti nei caricatori in dotazione (*I contenitori colpi LMG possono essere sacchetti di plastica*). Bombe di gas/CO2, sacchetti di pallini, bbloader devono essere riposti in apposite cassette porta munizioni custodite nel magazzino apposito. Si consiglia di avere delle cassette con dentro caricatori già carichi (*in modo da poter effettuare un re-ammo veloce sul campo*) ed una cassetta con dentro sacchetti di pallini e quant'altro.

9. PROFILI PERSONAGGIO

Ai membri della fazione Irregolare ogni volta che rinascono verrà assegnato un profilo che dovranno interpretare: civile/insurgent. Anche i personaggi speciali avranno un profilo simile, inoltre avranno sempre un particolare simbolo di riconoscimento.

10. RADIO & COMUNICAZIONI

L'utilizzo della radio sui canali di servizio è vietato a tutti gli operatori al di fuori dei *Radiotelephone Operator* (RTO). Ad essi verranno consegnati fino a tre canali (*principale, secondario e alternativo*) da utilizzare durante l'evento, ascoltare o comunicare su ogni altro canale è severamente vietato (*anche in caso di cattura di/da ostili*).

I membri della squadra possono avere un canale interno purché non sia uno di servizio o tra quelli interdetti dall'organizzazione..

11. FERITE E SISTEMI DI CURA

FERITO LEGGERO: Un operatore che è stato Ferito in maniera Leggera non si può spostare, può però essere mosso solo se trasportato da un altro operatore a braccia, tramite barella/telo portaferti oppure trascinato da altri operatori (*previo consenso del ferito*). L'operatore può solamente comunicare il suo stato, posizione e se ci sono ostili nei paraggi (*severamente vietato comunicare numero e posizione degli ostili - può utilizzare la radio*). Quando si passa in questo stato bisogna obbligatoriamente apporre sulla propria testa un drappo di colore rosso.

Cura per ferito Leggero

Per tornare in gioco un operatore deve essere curato entro 15 minuti (*altrimenti passa automaticamente in stato Ferita CRITICA*) la cura viene effettuata applicando un Combat Application Tourniquet alla gamba dell'operatore ferito. Nessun operatore può medicare se stesso. Questa cura può essere effettuata da ogni operatore utilizzando l'IFAK. In nessun caso ci si può auto curare

Come vengo ferito leggermente?

| HO LE PROTEZIONI | NON HO LE PROTEZIONI |
|--|----------------------|
| Vieni ferito da arma da fuoco per la prima volta | |
| Vieni colpito da un esplosivo tra i 5 e i 10 mt | |

FERITO CRITICO: Un operatore che è stato Ferito in maniera Critica non si può spostare, può però essere mosso solo se trasportato da un altro operatore a braccia, tramite barella/telo portaferti oppure trascinato da altri operatori (*previo consenso del ferito*). L'operatore può solamente comunicare il suo stato. Quando si passa in questo stato bisogna obbligatoriamente apporre sulla propria testa un drappo di colore rosso.

Cura per ferito Critico

Per tornare in gioco un operatore deve essere curato entro 15 minuti (*altrimenti passa automaticamente in stato INCOSCIENTE*) la cura viene effettuata ponendo una fasciatura intorno alla mano debole (*simulando un' amputazione*). Questa cura può essere effettuata solamente dal medico/sciamano utilizzando il MEDIKIT/Droghe, non può essere effettuata su se stessi. Se si è stati curati da una Ferita Critica si è impossibilitati a curare tutti i tipi di ferite.

Come vengo ferito Critico?

| HO LE PROTEZIONI | NON HO LE PROTEZIONI |
|--|--|
| Vieni colpito da un esplosivo tra i 5 e i 10 mt e sei già stato curato una volta | Vieni colpito da un esplosivo tra i 5 e 10 metri |
| Non vieni curato entro 15 min dal ferimento leggero | Vieni ferito da un arma da fuoco |
| Vieni ferito da arma da fuoco e sei già stato curato una volta | |

INCOSCIENTE: L'operatore non può parlare o comunicare in alcun modo se non per informare del suo stato "INCOSCIENTE", non si può spostare deve pertanto essere evacuato mediante barella / telo portaferiti, a braccia da due operatori o da un solo operatore se portato in spalla (previo consenso dell'operatore). Quando si passa in questo stato bisogna obbligatoriamente apporre sulla propria testa un drappo di colore rosso. Il Medico deve apporre l'apposito cartellino CASEVAC con l'orario di recupero del morto. Una volta evacuato e portato nella zona apposita di cura ci deve rimanere un predeterminato ammontare di tempo (consultare la tabella qui sotto) prima di poter tornare in gioco (il tempo parte dall'ora scritta sul cartellino CASEVAC). Una volta tornato in game la memoria dell'operatore viene cancellata (l'operatore dimentica persone, cose e fatti accaduti prima di passare nello stato incosciente).

| | |
|---|---------------------|
| fino a 6h di gioco | 15min tempo di cura |
| fino a 12h di gioco | 30min tempo di cura |
| più di 12h di gioco | 45min tempo di cura |
| (questi tempi vanno divisi per 3 per le fazioni irregolari) | |

Un componente della fazione irregolare se sono passati 15 minuti dal momento del suo passaggio allo stato Incosciente e non vi sono altri giocatori nei paraggi può rialzarsi come civile.

Come passo allo stato Incosciente?

| HO LE PROTEZIONI | NON HO LE PROTEZIONI |
|--|--|
| Vieni colpito da un esplosivo entro i 5 mt | Vieni colpito da un esplosivo entro i 5 mt |
| Vieni colpito da un esplosivo tra i 5 e i 10 mt ed eri stato curato da una ferita critica. | Vieni colpito da un esplosivo tra i 5 e i 10 mt ed eri stato curato da una ferita critica. |
| Vieni ferito con un arma bianca. | Vieni ferito con un arma bianca. |
| Vieni ferito da arma da fuoco e sei già stato curato da una ferita critica | Vieni ferito da arma da fuoco e sei già stato curato da una ferita critica |
| Non vieni curato entro 15 minuti dal ferimento critico. | Non vieni curato entro 15 minuti dal ferimento critico. |

IFAK & Medikit

Ogni operatore può portare fino ad un IFAK, il medico può inoltre portare fino ad un Medikit.

Nelle fazioni di Irregolari al posto del medico vi è uno sciamano

Contenuto IFAK: n1 CAT, n1 cartellino CASEVAC.

Contenuto Medikit: n3 Bende di lunghezza di almeno 3 metri. *(consigliata una penna)*

Contenuto borsa dello sciamano: 5 siringhe *(senza ago)*

12. CATTURA

E' possibile catturare solo operatori in vita. Per catturare un operatore è necessario ammanettargli le mani davanti al corpo. Un prigioniero deve essere condotto in un apposito luogo di detenzione in cui gli verranno tolte le manette ed il suo equipaggiamento verrà tenuto in modo che sia sempre in vista del proprietario.

Nel rispetto del divertimento comune è caldamente sconsigliato trattenere prigionieri per troppo tempo.

In qualunque caso è fatto divieto ai detentori di ascoltare, comunicare o utilizzare apparecchi radio nemici.

Con le manette indosso è vietato:

Tentare di levarsi le manette (queste sono soltanto un simbolo che indica lo stato di prigionia, in nessun modo devono pregiudicare l'incolumità di chi le porta)

Usare armi di qualsiasi genere

Tentare di fuggire

12.1. PERQUISIZIONE

La perquisizione viene limitata al controllo del tattico, zaino e delle tasche della mimetica, è fatto assoluto divieto far spogliare il prigioniero, l'unico elemento che è possibile togliere al POW è il tattico/zaino.

(Qualunque equipaggiamento che non è contenuto all'interno di tattico, zaino o mimetica non può essere usato ai fini di gioco.)

È inoltre fatto divieto di perquisire o maneggiare il materiale non addosso ai giocatori.

In qualunque caso è fatto divieto ai detentori di ascoltare, comunicare o utilizzare apparecchi radio nemici.

13. ARMA BIANCA

Le uccisioni devono essere effettuate toccando con il pugnale la "vittima". *(Si precisa che per gruppi di persone non basta semplicemente sventolare l'arma bianca davanti alle persone ma bisogna toccarle con la lama di gomma una per una).*

Il lancio di suddette armi è vietato.

Qualunque genere di arma da taglio (*replica*) può essere utilizzata anche se fatta a mano, fintanto che chiaramente prefabbricata (un bastone raccolto da terra non può essere considerato arma bianca).

Quando si viene uccisi silenziosamente siate cortesi e mantenete una condotta adeguata (*rumore e luci*).

L'uccisione in arma bianca porta automaticamente in stato INCOSCIENTE.

14. VEICOLI

I veicoli che fanno parte della simulazione simulano degli autoblindi. Essi possono essere fatti esplodere solamente tramite l'utilizzo di simulacri di cariche esplosive, armi anticarro o IED. Qualora questo avvenisse gli occupanti dei veicoli sono considerati in stato INCOSCIENTE e il veicolo e materiale a bordo sono inutilizzabili per:

| | |
|---------------------|---|
| fino a 6h di gioco | veicolo e materiale inutilizzabile per 1h |
| fino a 12h di gioco | veicolo e materiale inutilizzabile per 2h |
| più di 12h di gioco | veicolo e materiale inutilizzabile per 3h |

I veicoli contrassegnati (verrà specificato come, prima di ogni evento) sono da ritenersi automezzi di servizio e non possono essere ingaggiati in alcun modo. E' altresì vietato ingaggiare da veicoli di questo tipo verso l'esterno.

15. ESPLOSIVI, ORDIGNI, FUOCO INDIRETTO E RIPARAZIONE

15.1. IED & ESPLOSIVI

Viene considerato ordigno esplosivo o mina sia dispositivi sonori che dispositivi con pallini (esempio: claymore, simulacri di cariche esplosive o cicalini sonori). Indipendentemente dal genere di ordigno, una volta innescato si segue la seguente tabella

| | HO LE PROTEZIONI | NON HO LE PROTEZIONI | DANNO AI VEICOLI |
|--------|------------------|----------------------|------------------|
| 0-5mt | Incosciente | Incosciente | Si |
| 5-10mt | Ferito Leggero | Ferito Critico | No |

Se un esplosivo viene piazzato su materiale logistico (riserve munizioni, gruppi elettrogeni ecc.) l'esplosione renderà inutilizzabile l'equipaggiamento secondo la seguente tabella:

| | |
|---------------------|---------------------------------|
| fino a 6h di gioco | materiale inutilizzabile per 1h |
| fino a 12h di gioco | materiale inutilizzabile per 2h |
| più di 12h di gioco | materiale inutilizzabile per 3h |

Questa tabella vale per tutto il materiale che non fa parte di "Obbiettivi Primari" che restano inutilizzabili ad oltranza.

15.2. VBIED

Viene considerato VBIED un qualunque ordigno piazzato all'interno di un veicolo, una volta innescato si segue la seguente tabella

| | HO LE PROTEZIONI | NON HO LE PROTEZIONI | DANNO AI VEICOLI |
|---------|------------------|----------------------|------------------|
| 0-10mt | Incosciente | Incosciente | Si |
| 10-20mt | Ferito Leggero | Ferito Critico | No |

15.3. GRANATE (40MM) / BOMBE A MANO

Per granata 40mm si intendono i proiettili costruiti per i lanciagranate, essi devono venire obbligatoriamente azionati mediante l'uso di un apposito dispositivo e non a mano.

Per bomba a mano si intendono tutti quei dispositivi che simulano una bomba a frammentazione tramite l'espulsione di pallini (*esempio: granata tornado o thunder b con bb inseriti nel guscio*).

Se una Granata(40mm) o bomba a mano esplose all'interno di una stanza porta in stato INCOSCIENTE tutti gli occupanti indipendentemente se gli stessi sono stati colpiti da pallini o altro materiale rilasciato (*nel caso di una Granata 40mm, basta che un singolo pallino della granata arrivi all'interno della stanza e la granata viene considerata come esplosa all'interno della stanza*).

Se una Granata(40mm) o bomba a mano esplose all'esterno invece, si seguono le normali regole per il ferimento (*se colpito da pallini, anche di rimbalzo, si passa in Ferito Leggero / Critico*).

16. RIPARAZIONE OGGETTI DI GIOCO:

Durante l'evento può accadere che venga richiesto di distruggere un oggetto in mano alla fazione nemica (siano essi torri radio, mezzi di trasporto, punti di comando..); dopo che la distruzione è avvenuta si ha la possibilità di interagire con i team preposti per riparare il danno subito dall'oggetto.

Nello specifico un oggetto verrà danneggiato e rimarrà inutilizzabile per:

| | |
|---------------------|---------------------------------|
| fino a 6h di gioco | materiale inutilizzabile per 1h |
| fino a 12h di gioco | materiale inutilizzabile per 2h |
| più di 12h di gioco | materiale inutilizzabile per 3h |

La riparazione degli oggetti danneggiati avviene con le seguenti tempistiche:

ogni genere che interviene sull'oggetto elimina n°1 ora ogni 20 minuti di intervento, l'azione dei generi è cumulabile.

Durante la riparazione il genere non può compiere nessun' altra azione rilevante. Se, per qualsivoglia motivo, viene interrotto bisognerà fermare il tempo e riprenderà nel momento in cui si ri-dedica in maniera esclusiva all'operazione di riparazione.

Esempio: 2 generi x 10 minuti = 2 ore di danneggiamento eliminate

La riparazione non può durare meno di 20minuti, indipendentemente dal numero di generi impegnati nella riparazione.

17. PERSONAGGI SPECIALI

Alcuni personaggi seguono delle regole loro (*a conoscenza della persona che interpreta il ruolo*) per esigenze di logistiche o di storia.

Alcune persone indossano una casacca catarifrangente, essi non sono parte del gioco, pertanto sono da ignorare ai fini di gioco, **NON INGAGGIATELI**

Questo regolamento non è inciso nella pietra, verrà modificato in base alle esigenze di gioco. Con molta probabilità verranno fatte delle aggiunte tramite Addendum con lo scopo di introdurre regole particolari per l'evento in questione.