THE UNIT 2020

REGOLAMENTO GENERALE

Vers. 3

PROTOCOLLO ANTI-COVID 19

1. E' FATTO OBBLIGO AD OGNI PARTECIPANTE DI AVERE SEMPRE CON SE

   Una Mascherina per l'inibizione del droplet
   Un paio di guanti in lattice (possibilmente sterile)

2. E' FATTO OBBLIGO IL DISTANZIAMENTO DI ALMENO 1 METRO ALL'ESTERNO ED ALMENO 2 METRI NEGLI SPAZI AL CHIUSO.

3. AD OGNI PARTECIPANTE SARA' MISURATA LA TEMPERATURA CORPOREA E QUALORA DOVESSE RISULTARE >37,5 SARA' DISPOSTO L'ALLONTANAMENTO DEL PARTECIPANTE E DI CHIUNQUE SIA GIUNTO CON LUI NELLO STESSO VEICOLO E/O NE ABBIA CONDIVISO SPAZI DURANTE IL VIAGGIO.

4. OVE NON SI PUO' MANTENERE UNA DISTANZA MINIMA DI SICUREZZA, E' OBBLIGATORIO AVERE LA MASCHERINA

5. E' OBBLIGATORIO PER OGNI TEAM AVERE CON SE DELL'IGIENIZZANTE MANI IN QUANTITA' INDISPENSABILE PER I DIVERSI COMPAGNI. L'IGIENIZZANTE POTRA' ESSERE DI SQUADRA E/O INDIVIDUALE

6. E' VIETATA OGNI REALIZZAZIONE DI SPAZI DI SOCIALIZZAZIONE/AGGREGAZIONE *(Es. Bivacchi e cucine da campo condivise)*

7. NEGLI HQ E NEI PRESSI DELLE AREE TENDE SARANNO INSTALLATI DEI PUNTI CON IGIENIZZANTE MANI.

8. PER CHI PREVEDE IL PERNOTTAMENTO DEL VENERDì PRESSO AREA CAMPING E' STATA FORMALMENTE RICHIESTA DALL'AMMINISTRAZIONE LA CERTIFICAZIONE DI NEGATIVITA' DA COVID, ALMENO 2 GIORNI PRIMA, A SEGUITO DI TEST SERIOLOGICO.

– 1. FIGURE DI GIOCO

– 1.1 DIREZIONE EVENTO [D.E.]

D.E. sarà composta da persone di fiducia ed opererà in nome e per conto della Krimisa. Gli operatore D.E. saranno riconoscibili da fascia bicolore, riportante colore di fazione e colore arancio. Il personale D.E. non giocante sarà dotato di gilet fluo e/o badge di riconoscimento con banda trasversale arancione. La D.E. sarà direttamente veicolata e gestita da 2 tipologie di figure cardini dell'evento: il GAME MASTER ed il GAME COACH.

– 1.2 GAME COORDINATORS

– **IL GAME MASTER**: è colui che coordina e supervisiona l'intero evento. In taluni casi è l'unico a conoscere situazioni o sviluppi che potranno avvenire durante la missione. Il Game Master non può essere colpito o fatto prigioniero. E' da considerare una figura super partes.

– IL GAME COACH: in ogni macro-fazione sarà presente almeno un GAME COACH che si occuperà di svolgere il ruolo di stratega e coordinatore di tutti gli operatori a lui assegnati. Indosserà uniformi di fazione ed indosserà un badge. Il Game Coach, come il Game Master, non potrà essere eliminato o catturato. Il Game Coach svolge a pieno regime tutte le funzioni di capo-fazione.

– 1.3 OPERATORE MEDICO

– Ogni fazione ha un numero limitato di Operatori Medico

– L'operatore medico sarà dotato di apposita patch che gli sarà consegnata al briefing insieme al kit medico

– L'operatore medico può curare qualsiasi operatore, di qualsiasi fazione.

– 1.4 UFFICIALE

– Ogni fazione avrà a disposizione, in base al proprio organico, un numero definito di Ufficiali che saranno nominati dal Game Master e dai Game Coach.

– L'ufficiale è riconoscibile da una fascia del colore di fazione posta sopra il bicipite.

– 1.5 GENIERE

– Il Geniere è l'operatore deputato al trasporto del munizionamento extra. Può trasportare con se massimo 4 sacche di pallini.

– Ogni fazione ha un numero limitato di Genieri.

– Il geniere è riconoscibile da una fascia del colore di fazione posta sulla bretella del proprio combat jacket.

– In caso di ferita/eliminazione del geniere, la squadra potrà comunque rifornirsi dalle scorte del proprio compagno. Quest'ultimo dovrà rimanere completamente inattivo.

– 2. EQUIPAGGIAMENTO

– Dotazioni Obbligatorie:

– – Solo caricatori mono o bi-filari. (NO maggiorati)

– – **Il Modello di ASG, primaria e Backup**, deve essere il più conforme alla fazione scelta.

– – Assault & Sniper Rifle (caricatori illimitati)
– – LMG a propria scelta (Un solo Caricatore)

• l'operatore dotato di LMG può avere con se solo SMG o pistole di Backup.
• Tutte le ASG dovranno avere una potenza pari o inferiore a J 0,99.

– nell'area operativa vi saranno dei mortai. I checkpoint avranno un perimetro segnalato con dei paletti e nastro di segnalazione. Quando viene comandato un attacco con mortaio e questo va a segno, appena il razzo cade nel perimetro interessato, gli operatori all'interno sono tutti da ritenersi eliminati.

– 3. MUNIZIONI:

Saranno consentiti solo pallini biodegradabili o bassa visibilità, solo caricatori low cap. Il numero di caricatori trasportabili é determinato al punto 2.

Caricatori maggiorati sono previsti solo per repliche LM (m60, minimi, rpk, ecc,) Vietato qualsiasi caricatore di fattura artigianale.

Vietato trasportare sacchetti con pallini di scorta o scorte nei bb-loader .

Si potrà ricaricare solo nei magazzini di munizioni fissi o mobili sui mezzi, oppure per tramite del proprio geniere.

I Veicoli dotati di munizionamento possono essere solo veicoli giocanti.

– 4. Dispositivi di segnalazione

Tutti i partecipanti dovranno dotarsi **OBBLIGATORIAMENTE** dei seguenti dispositivi di segnalazione che
NON saranno FORNITI:

– Fazzoletto Rosso: dimensioni consigliate (min 30×30 cm), da utilizzare per la segnalazione di operatore colpito durante il giorno.

– Torcia o Led Rosso ad alta visibilità notturna da utilizzare per la segnalazione di operatore colpito durante la notte.

– Fischietto per segnalazioni di emergenza

– 1 Cyalume/Starlight di colore altamente visibile da usare in caso di emergenza

---

• Mezzi ostili, identificati da segnalatori di colore di fazione.

• Mezzi D.E. Banda colorata giallo/nero e cartelli riportanti "DE"

FACOLTATIVI:

- Cyalume/Starlight di qualsiasi colore marca o modello, altamente visibili in visione notturna. Possono essere utilizzati per qualsiasi esigenza di segnalazione e per bloccare il transito dei mezzi ostili.

• Fumogeni: è consentito l'utilizzo di fumogeni solo in determinati obiettivi. (facoltativo)

Qualsiasi altro mezzo di segnalazione preventivamente **non segnalato** può essere oggetto di **esclusione immediata dall'evento**.

– 5. Il Med-kit

– La fazione sarà dotata di un numero di medici che a loro volta avranno un kit medico (8 Bende) che potranno utilizzare per curare i proprio compagni di fazione.

- Il medico in nessun caso può portare con se più di 8 bende.

– Nel caso in cui il Medico viene colpito, può essere curato solo da un'altro medico.

– 6. I Droni

Su qualsiasi drone avvistato in aree d'interesse dell'evento E' SEVERAMENTE VIETATA la manomissione o l'ingaggio verso di essi.

I droni possono solo eseguire riprese e non possono in nessuno modo trasportare materiali di nessun tipo. Pena l'allontanamento dal campo.

– 7. I Veicoli

A.- Ogni veicolo utilizzato dai partecipanti sarà registrato (Targa, colore, modello) con un numero

B.- I Veicoli utilizzati nella missione possono essere di 2 tipi:

– – b 1 – Veicolo ad attività LIMITATA

Ha un adesivo sul parabrezza e sul posteriore, del colore della sua fazione e viene usata in tutti gli

spostamenti fuori le aree d'ingaggio;

– – b 2 – Veicolo ad attività ILLIMITATA

Ha due adesivi sulle portiere, due sul parabrezza e due sul posteriore, del colore della sua fazione e viene usata in tutti gli spostamenti dentro e fuori le aree d'ingaggio;

C. – Tutti i veicoli possono avere munizioni all'interno e fungere da punto refill.

D. – Il veicolo viene interdetto in due modalità:

– – d 1. Attraversamento su IED

– – d 2. Marcatura Ostile (Applicazione di 1 simulacro C4)

E. – *Il veicolo Interdetto non può essere utilizzato per 120' (minuti) incluso il materiale all'interno; il veicolo è obbligato a rimanere fermo sul posto ed inutilizzabile, il personale al suo interno è interdetto per 90' minuti.* → Viene sostituito da:

- - - Il veicolo interdetto, con il personale all'interno, deve rientrare al proprio HQ e restare interdetto per 120' min. Ivi incluso l'equipaggio ed il materiale trasportato.

F. – E' vietato sparare DA e VERSO i veicoli ad attività limitata; pena esclusione dall'evento.

– 8. IED e Marking

A). l' IED per i veicoli avviene con la stesura sulla carreggiata di una bandella di nastro bianco/rosso; di notte va aggiunto una luce chimica (Cyalume).

B). Il Marking avviene applicando al veicolo fermo ed incustodito, un simulacro C4. L'operatore EOD appunterà su un cartellino: veicolo, fazione, ora e giorno; Il MARKER dovrà essere comunicato al proprio Game Coach.

– 9. IL KILL – FERITO – ELIMINATO

- Ogni giocatore colpito su di se e su qualsiasi parte dell'equipaggiamento indossato, è da considerarsi ferito nel primo caso; dovrà sedersi sul posto, esporre il segnalatore ed attendere (max 10 minuti) il suo medico che gli fisserà una benda al braccio; in seconda battuta, l'operatore ferito dovrà dichiararsi Eliminato e quindi, in palese atteggiamento inoffensivo e con il segnalatore ben esposto, dovrà ripiegare al proprio PMA /Hq .

– 10. QG o PMA

– Ogni macro fazione avrà un proprio QG dove sarà possibile allestire le proprie tende e lasciare viveri e tutto il materiale logistico.

– Il QG avrà issati i propri vessilli ed una volta ammainati determineranno che quel posto non più attivo.

– E' vietato sparare da e verso le tende, considerando sempre e comunque che siamo in una mil-sim e che se allestite una tendopoli in una QG, possono arrivare pallini.

– E' vietato aprire/manomettere le tende altrui.

- Nei QG e nel PMA il respawn ha una durata di minuti 5' (cinque)

PMA

– Ogni fazione avrà un numero limitato di PMA

– Il PMA si considera attivo quando è: allestito con un telo a copertura (*tetto/capanno*) e l'installazione di 2 cartelli verticali.

– Il PMA deve essere presidiato almeno da un operatore medico e due operatori semplici.

- All'interno del PMA il medico dovrà riportare sul proprio diario operativo:

  - - matricola dell'operatore in cura + ora in + ora out
  - - Fascia oraria in servizio sul PMA

- IL MEDICO che lascia il PMA per altre operazioni, dovrà portare con se max 8 bende

– 10.1 Attacchi su QG e PMA

– Se una fazione subisce l'attacco su un QG (Quartier Generale) o su un PMA (Punto Medico Avanzato), questi non potrà essere punto di respawn per nessun operatore fino a 10 minuti dal termine dell'ingaggio. Nel caso la stessa fazione rimanga priva di QG o PCA dovrà contattare il GAME COACH per riorganizzarsi obbligatoriamente su nuova coordinata.

– 11. Punti di Controllo

- Le uniche due fazioni preposte all'istituzione di PUNTI DI CONTROLLO sono la fazione ARGENTINA e la fazione USA. Al punto di controllo vengono tradotti per essere interrogati e perquisiti tutti i soggetti, che fermati, possono essere potenzialmente sospetti.
- I punti di controllo si possono istituire solo ai checkpoint.
- I punti di controllo possono essere utilizzati anche da personale della fazione alleata, purché vi sia un presidio costante di almeno 4 unità del personale autorizzato (*Argentino o USA*).
- I soggetti FERMATI presso i punti di controllo possono rimanervi solo per un massimo di 10' (min.)
- Ogni punto di controllo può contenere fino ad un massimo di 6 soggetti da attenzionare, salve diverse disposizioni del GAME COACH. E' comunque obbligatorio attenersi ad una media minima di 1 a 2 (*1 controllore ogni 2 controllati*)
- Il numero di Punti di Controllo è limitato ed è a descrizione del Game Coach.

– 12. Le Carceri ed i Prigionieri

– Mentre tutte le fazioni hanno la possibilità di creare Punti di Controllo, nel caso delle carcerazioni, l'unica fazione che può fare prigionieri è quella Argentina.

- Salvo particolari richieste dei Game coordinator, si potranno esseguire le sole catture degli ufficiali.

– Le carceri non sono da ritenersi Punti di controllo, tuttavia la media degli operatori di controllo è uguale come al punto 11.

– Il prigioniero rimane interdetto dal gioco per 120' *min*. dall'arrivo nelle carceri.

- Le carceri devono essere al di fuori del QG di fazione.
  - All'interno della cella possono stare massimo 2 prigionieri per volta e devono mantenere obbligatoriamente la mascherina ed una distanza di mt 2.

- **13 I CANGACEIRO**

Il pagamento ai Cangaceiro non sarà restituito (salvo ASG). Qualsiasi cosa darete a queste figure non vi sarà restituita.