

*FTH REVOLUTION e il logo sono di libera distribuzione e utilizzo
a condizione di riportare sempre l'autore dell'opera e
non effettuare modifiche al regolamento senza autorizzazione dell'autore.
Il regolamento FTH revolution è un'ideazione di Dennis J. Murgia.
A lui va fatto ogni riferimento per la diffusione o l'utilizzo.
<http://sswg.forumfree.it/>*

L'utilizzo è regolamentato da Creative Commons



F.T.H. REVOLUTION by Dennis John Murgia is licensed under a
Creative Commons Attribution-Non commerciale-Non opere derivate 2.5 Italia License.

Based on a work at
sswg.forumfree.it.

Permissions beyond the scope of this license may be available at
<http://sswg.forumfree.it/>

INTRODUZIONE

"F.T.H. Revolution" è un regolamento di gioco di MILITARY SIMULATION, nato e sviluppato dall'esperienza sul campo di diversi gruppi di softair piemontesi e lombardi.
FTHR può essere utilizzato da chiunque a condizione che venga sempre menzionata la fonte e l'autore.
E' vietata la modifica, pena la perdita degli equilibri faticosamente raggiunti in anni di prove e test sulla nostra pelle!

REGOLAMENTO GENERALE

STRUMENTI SOFTAIR

- ASG (Air Soft Gun).

potenza inferiore ad 1 joule, con qualunque propulsione (elettrica, gas o molla). Sono ammessi tutti i tipi di replica esistenti sul mercato: alimentate esclusivamente con caricatori originali senza rimedi posticci atti ad aumentarne la capienza. Le batterie devono essere contenute all'interno della replica o con accessori che simulino componenti reali (vedi caricatori, laser ANPEQ, lanciagranate, etc.).

- SAW (Squad Automatic Weapon).

potenza inferiore ad 1 joule, con qualunque propulsione (normalmente elettrica). Sono ammessi tutti i tipi di replica esistenti sul mercato: alimentate esclusivamente con caricatori originali, dedicati e automatici senza rimedi posticci atti ad aumentarne la capienza. Le batterie devono essere contenute all'interno della replica o con accessori che simulino componenti reali (ad esempio caricatori, laser ANPEQ, lanciagranate, etc.)

NOTA: Il numero di SAW presenti sul campo non deve essere superiore a 1 a 4 rispetto ai fucili d'assalto ovvero, 1 SAW ogni 4 ASG

- Caricatori

Consentito l' utilizzo dei soli caricatori monofilari e bifilari per le ASG in quantitativo illimitato. Per le SAW si possono utilizzare caricatori automatici dedicati in quantitativo illimitato.

- Pallini BB: qualunque grammatura e marca di colore scuro (nero/marrone/verde scuro)

Pallini bianchi sono utilizzabili in game in proporzione di 1 a 10 rispetto a quelli scuri per esclusiva funzione di tracciante.

Esclusivamente in game notturni sono ammessi BB fotosensibili con funzione di tracciante in proporzione di 1 a 10 rispetto a quelli scuri.

- Batterie

Nessuna restrizione sul numero di batterie (sempre interne alla ASG e SAW).

ALTRI DISPOSTIVI

- Accessori

Libero utilizzo di qualunque dispositivo tecnologico presente sul mercato (gps, palmari, radio, ottiche visori, etc).

- Dispositivi Pirotecnici

ammessi purché non producano fiamme libere e non siano auto costruiti. Vista la varietà dei campi da gioco saranno in ogni caso i responsabili del campo a deciderne o meno l'utilizzo.

- Abbigliamento

Salvo diverse esigenze di gioco è ammesso solo abbigliamento di tipo militare e possibilmente con accostamenti che ricalchino setup originali, questo per aumentare il realismo di gioco.

Naturalmente non ci sono vincoli da seguire, si lascia al singolo e ai club l'iniziativa di presentarsi sul terreno di gioco con l'abbigliamento e accessori appropriati.

- Protezioni

Per garantire il massimo realismo e divertimento per tutti i partecipanti, oltre alle comuni misure di sicurezza, obbligatorio l'uso delle protezioni oculari finché si è sul terreno di gioco.

- Mezzi a motore terrestri

Ammessi se il campo da gioco e il team ospitante lo rendano possibile; i proprietari dei suddetti dovranno assumersi ogni responsabilità derivante dall'uso dello stesso sul terreno di gioco. L'utilizzo dei mezzi a motore implica regole d'ingaggio specifiche (se colpiti con sacchetto di farina o polvere bianca i veicoli dovranno arrestare la marcia e saranno considerati fuori uso per 20 minuti); Gli Occupanti saranno considerati eliminati solo se colpiti da BB.

Affinché un mezzo colpito da un sacchetto di farina (o materiale simile) possa tornare ad essere efficiente, dovranno trascorrere almeno 20 minuti senza che questo venga nuovamente colpito.

Durante lo svolgimento di un game FTTHR, i mezzi a motore potranno trasportare ogni tipo di materiale, ASG, caricatori, FAK, materiale sanitario, per allestimento PMA e PSC.

NON È PREVISTA L'INTERRUZIONE DEL GAME se non per motivi di reale emergenza o per situazioni di pericolo (presenza di estranei sul campo etc.). Queste ultime andranno segnalate in modo tempestivo a tutti i partecipanti, consigliato pertanto dotarsi di fischietto, il cui utilizzo è legato solo a questo fine. Il giocatore che intende lasciare il campo per qualunque motivo ha facoltà di farlo senza interrompere e disturbare l'azione generale.

NON E' PREVISTA LA PRESENZA DI ARBITRI, ogni controversia sarà chiarita solo a fine game dai responsabili delle squadre.

OGNI DINAMICA DUBBIA andrà affrontata e gestita direttamente sul campo da gioco con mentalità rivolta alla simulazione e non alla prevaricazione del giocatore avversario.

DOTAZIONI E MATERIALI SPECIFICI

La corretta applicazione e svolgimento di game impostati in FTTHR richiede dotazioni specifiche, sia individuali che di squadra.

- ASG replica esteticamente fedeli alle originali.
- Caricatori monofilari o bifilari per ASG replica fucili d'assalto, privi quindi di meccanismi di caricamento automatico o manuale. Non vi è un numero limite di caricatori trasportabili individualmente.
- Caricatori automatici per sole repliche SAW. Non vi è un numero limite di caricatori trasportabili individualmente.
- Kit medicazione individuale (First Aid Kit, FAK) composto da 1 benda elastica non autoadesiva, 1 cerotto a nastro per fissaggio medicazione (opzionale ma consigliato), 1 coperta termica antishock (opzionale ma consigliata).

Nota: Ogni giocatore deve avere nel proprio equipaggiamento al massimo 1 kit medico (First Aid Kit, FAK) e in ogni fase di gioco non deve mai averne più di uno (esclusi quelli utilizzati sulla propria persona)

- Kit medico (Medikit) riservato ai soli medici, composto da 5 bende elastiche non autoadesive, 5 fleboclisi con deflussore, 1 cerotto a nastro per fissaggio medicazione (opzionale ma consigliato), 5 coperte termiche antishock (opzionali).
Ogni medico deve possedere una patch identificativa e quando impiegato in PMA indossare vestiario idoneo al riconoscimento immediato (camice bianco, fascia da braccio ad alta visibilità etc.).
- Kit allestimento PMA (Postazione Medica Avanzata) comprendente il materiale necessario ad allestire e segnalare il punto di raccolta giocatori colpiti. Indispensabile il cartello specifico, consigliata una bandella perimetrale anche a bassa visibilità.
Ammessi materiali scenografici quali tende, gazebo etc.
- Kit allestimento Deposito Munizioni, cartello segnaletico specifico, contenitori idonei per caricatori e sacchetti pallini e tutto il materiale scenografico del caso.
- Cartelli segnaletici rappresentati nello schema sottostante

SEGNALLETICA



EQUIPAGGIAMENTO E RUOLO GIOCATORE

DEFINIZIONE: i ruoli scelti ed interpretati da ogni giocatore sono in funzione del equipaggiamento e della dotazione personale. I ruoli possono esser cambiati anche in corso di gioco ma sempre vincolati all'equipaggiamento personale e rispettando i parametri numerici prefissati per Saw e medici. Sono individuati 4 ruoli:

- FUCILIERE
- MITRAGLIERE
- SNIPER
- MEDICO

FUCILIERE

- 1 o più ASG replica di fucile d'assalto
- 1 o più ASG replica pistola
- Caricatori monofilari o bifilari in numero illimitato.
- 1 First Aid Kit, FAK.

MEDICO

- 1 o più ASG replica di fucile d'assalto o pistola mitragliatrice.
- 1 o più ASG replica pistola
- Caricatori monofilari o bifilari in numero illimitato.
- 1 Medikit

MITRAGLIERE

- 1 ASG replica SAW
- 1 o più ASG replica pistola
- caricatori monofilari, bifilari o automatici ad elevata capacità specifici per SAW.
- 1 First Aid Kit, FAK.

SNIPER

- 1 ASG replica fucile di precisione.
- 1 o più ASG replica pistola
- caricatori monofilari o bifilari in numero illimitato.
- 1 First Aid Kit, FAK.

MODALITA' GIOCATORE

DEFINIZIONE: ogni giocatore, indipendentemente dal ruolo ricoperto, può assumere 4 modalità di stato:

- GIOCATORE OPERATIVO
- GIOCATORE ELIMINATO
- GIOCATORE FERITO
- POW (PRIGIONIERO DI GUERRA)

GIOCATORE OPERATIVO

DEFINIZIONE: è il giocatore con piena capacità motoria e di eliminazione dell'avversario. Non è soggetto a limitazioni.

Comportamento del giocatore operativo.

- Si impegna in ogni momento ad assumere un atteggiamento consono al gioco a cui partecipa
- Si astiene sempre dal contestare la marcatura di un avversario
- Vigila in ogni momento sul comportamento dei propri compagni affinché non violino il regolamento
- Riferisce le eventuali problematiche solo al proprio responsabile di club.

GIOCATORE ELIMINATO

DEFINIZIONE: il giocatore eliminato è colui che viene colpito da un BB in qualunque parte del corpo o equipaggiamento (ASG compresa) in qualunque situazione di gioco. L'eliminazione avviene esclusivamente in questa modalità.

Rimane fermo nel punto in cui è avvenuta l'eliminazione, steso per terra simulando nel modo più realistico possibile un soldato ferito in azione.

Il giocatore rimane a terra fino a quando non gli verrà applicata la medicazione prevista, che varierà lo stato da giocatore eliminato a giocatore medicato.

Comportamento del giocatore eliminato.

- Rimane fermo nel punto in cui è avvenuta l'eliminazione, steso per terra simulando nel modo più realistico possibile un soldato ferito in azione.
- Non ha capacità operative nè facoltà di eliminazione degli avversari.
- Non ha possibilità di movimento.

- Mantiene la propria ASG in sicura.
- Ha possibilità di chiamare aiuto ad alta voce o via radio fornendo esclusivamente la proprie generalità, il numero di giocatori eliminati amici e il punto in cui si trova.
- Può spostarsi di pochi metri dal punto in cui è stato colpito per evitare di essere bersagliato ad oltranza dal fuoco di ingaggio di altri giocatori, per ripararsi da eventi atmosferici o situazioni disagiati.

GIOCATORE FERITO

DEFINIZIONE: il giocatore ferito è colui che dopo essere stato colpito riceve una medicazione.

Il giocatore ferito viene classificato in tre sottocategorie

- FERITO LIEVE: colui che viene medicato per la prima volta (medicazione al ginocchio)
- FERITO GRAVE: colui che viene medicato per la seconda volta (medicazione alla mano)
- FERITO GRAVISSIMO: colui che viene medicato per la terza volta (medicazione alla testa)

Comportamento del giocatore ferito lieve.

- Ha limitata capacità di movimento, con impossibilità alla corsa, agli scatti e dovrà camminare zoppicando.
- Può eliminare gli avversari.
- Può effettuare medicazioni ad altri giocatori feriti.

Comportamento del giocatore ferito grave.

- Al comportamento del ferito lieve si aggiunge l'impossibilità di utilizzare correttamente una mano.
- Deve recarsi necessariamente verso il PMA senza intraprendere alcuna azione offensiva o difensiva
- Può difendersi da attacchi durante il tragitto verso il PMA.

Comportamento del giocatore ferito gravissimo.

La medicazione alla testa comporta la copertura di uno dei due occhi con la benda del FAK.

Il ferito gravissimo deve essere necessariamente evacuato o accompagnato al PMA da almeno 1 giocatore che dovrà sostenerlo con il proprio corpo fino al raggiungimento della meta.

- Può difendersi dalle aggressioni ma non partecipare ad azioni difensive od offensive.
- Può essere trasportato su mezzi a motore o su barella.

POW

DEFINIZIONE: acronimo inglese che tradotto significa "prigioniero di guerra". È il giocatore che in qualunque fase di gioco viene preso in custodia da un giocatore avversario.

Comportamento del giocatore prigioniero (POW)

- Deve consegnare obbligatoriamente il proprio equipaggiamento quando richiesto (ASG e radio compresi, rientrano a discrezione caricatori e buffetteria).
- Può tentare la fuga.
- Può utilizzare la propria o altrui ASG per eliminare i giocatori avversari (escluso il contatto fisico o la presa con la forza).
- Deve collaborare quando richiesto con i giocatori avversari per non creare situazioni di pericolo per sé e per gli altri.

Comportamento di chi prende in custodia un POW

- Obbligo di sorveglianza a vista del POW
- Obbligo di custodia e sorveglianza materiale requisito che dovrà rimanere nelle vicinanze del legittimo proprietario.
- Vietato l'utilizzo di mezzi di contenimento di qualunque tipo se non puramente scenografici di facile rimozione (previo consenso dell'interessato).

In caso di riuscita di fuga da parte di un POW il materiale personale eventualmente rimasto in consegna agli avversari dovrà essere mantenuto tale in luoghi idonei e sempre sorvegliato.

GESTIONE GIOCATORI COLPITI

I giocatori colpiti saranno medicati secondo una sequenza stabilita a priori e, a seconda del numero di volte cui si è stati colpiti, le medicazioni saranno proporzionalmente invalidanti.

SEQUENZA MEDICAZIONI

- 1. Il giocatore colpito per la prima volta** sarà medicato all'arto inferiore (ginocchio). Ricevuta la medicazione sarà immediatamente operativo con l'handicap della medicazione che gli impedirà di CORRERE. Potrà medicare i compagni feriti.
- 2. Il colpito per la seconda volta** la medicazione sarà effettuata alla mano (e non il solo polso); la mano medicata dovrà rassomigliare ad un moncherino, che renderà difficile impugnare l'asg e effettuare operazioni come il cambio caricatore e simili. I colpiti per la seconda volta non potranno medicare i compagni colpiti e avranno l'obbligo di recarsi in PMA per togliere le medicazioni, con lo stop forzato di 20 minuti.
- 3. Se si viene colpiti una terza volta** (durante il tragitto verso il PMA) la parte da medicare sarà l'occhio.
- 4. Nel caso il giocatore sia colpito per la quarta volta consecutiva**, non riceverà più medicazioni ma andrà trasportato "di peso" verso il PMA.

Una volta giunto in PMA e registrato dal medico sul foglio di ingresso e uscita, il giocatore sosterà 20 minuti, durante i quali dovrà rimanere nell'area designata, fermo e non operativo. Potrà consumare cibo e ripristinare il proprio equipaggiamento (ad esclusione dei caricatori).

NOTE:

I giocatori colpiti possono essere medicati da chiunque, anche da elementi avversari (in tal caso saranno dichiarati prigionieri o POW).

E' possibile mobilitare un giocatore colpito anche non medicato a patto che quest'ultimo sia trasportato di peso (anche con barella da campo o con telo per infermi) o in ogni caso sorretto a spalla.

Il trasporto del colpito di peso, è sempre possibile, sia nemico che amico, e può servire qualora non si abbiano a disposizione kit medici o non li si voglia usare (vedi la cattura di un nemico).

Trasportare un colpito di peso significa trasportarlo a spalle da solo, sostenendolo con il proprio corpo, o con l'ausilio di un secondo soccorritore.

PMA (Postazione Medica Avanzata) medico PMA

Definizione: PMA (Postazione Medica Avanzata) è il luogo designato verso al quale affluiscono i giocatori colpiti o medicati.

I PMA simulano un ospedale da campo per cui necessitano di almeno una tenda o di un locale idoneo allo scopo.

La dislocazione deve essere a se stante e non sovrapporsi ad altri obiettivi del game, con una distanza minima di 100 metri da questi ultimi.

Il medico di PMA potrà far tornare nuovamente operativi tutti i giocatori colpiti o medicati semplicemente facendo osservare una sosta di 20 minuti all'interno dell'area prefissata.

Trascorsi i 20 minuti in PMA il giocatore medicato torna ad essere OPERATIVO con rimozione della/e medicazione/i.

All'interno del perimetro del PMA deve stazionare la figura di un medico (giocatore operativo o ferito lieve medicato) adeguatamente abbigliato affinché sia immediatamente riconoscibile (consigliato camice bianco o fascia da braccio ad alta visibilità).

I giocatori che stazionano 20 minuti in PMA, possono contribuire alla difesa dello stesso a patto che non siano in modalità ferito grave o gravissimo e che non si allontanino dall'area designata a PMA (stanza, tenda o equivalenti).

Comportamento del medico di PMA

- Verifica il corretto allestimento del PMA
- Indossa sempre l'abbigliamento idoneo
- Compila e aggiorna il registro di accesso e uscita ("IN" e "OUT") riportando i nominativi di chi vi accede.
- Controlla la corretta esecuzione delle altrui medicazioni.
- Gestisce il materiale sanitario presente distribuendo, reintegrando e rendendo nuovamente utilizzabili i FAK.
- Dichiara non operativo il PMA se colpito per la seconda volta. Il PMA tornerà ad essere operativo solo quando giungerà un secondo medico operativo o ferito lieve.
- Può designare un nuovo medico di PMA (turnover) solo se nello stato di giocatore operativo o ferito lieve.

PSC (Punto Stabilizzazione e Cura) medico sul campo

Definizione: il medico sul campo è colui che opera in veste di medico al di fuori del PMA; il PSC è il punto nel campo di gioco in cui il medico sul campo decide di impiantare un piccolo perimetro (virtuale di circa una 100 metri quadri) in cui far sostare un numero massimo di 5 giocatori feriti per 20 minuti collegando ad un avambraccio una fleboclisi scenografica.

Il medico sul campo può allestire, quando non sia possibile raggiungere il PMA per motivi tattici, il Punto di Stabilizzazione e Cura.

Il PSC non richiede segnalazione con cartellone specifico o perimetro segnalato da bandelle ma, a differenza del PMA, può ospitare solo cinque (5) giocatori colpiti o medicati.

Il medico sul campo, allestendo un PSC potrà far tornare nuovamente operativi da 1 a 5 giocatori colpiti o medicati facendo osservare una sosta di 20 minuti, applicando contestualmente una flebo ad un arto superiore.

Trascorsi i 20 minuti in PSC il giocatore medicato torna ad essere OPERATIVO con rimozione della/e medicazione/i e della flebo.

Le flebo come le medicazioni sono riutilizzabili dopo l'uso.

Comportamento del medico sul campo

- Indossa sempre la patch identificativa o equivalente
- Gestisce il materiale sanitario
- Interviene quando richiesto per esecuzione medicazioni verso i giocatori eliminati
- Allestisce e gestisce il PSC
- Compila e aggiorna il registro PSC (orario "IN" e "OUT") riportando oltre orario, il nominativo del giocatore.
- Ha l'esclusività di applicazione e gestione delle fleboclisi.
- Può designare un nuovo medico sul campo (turn over) solo se nello stato di giocatore operativo.

Come per il medico del PMA, anche il medico del PSC, che non può mantenerne l'operatività, annulla tutte le tempistiche di cura dei feriti che vi stazionano.

Alle ripresa dell'operatività del medico anche il PMA o il PSC potranno essere nuovamente operativi.

Il medico colpito per la seconda volta (ferito grave) sarà escluso da ogni competenza di gestione PMA o PSC rendendoli di fatto non operativi fino all'arrivo di un secondo medico operativo.

PMA e PSC potranno essere conquistati dai giocatori avversari con lo scopo di impedire ai giocatori avversari il ritorno allo stato di piena operatività mentre il materiale sanitario non potrà essere requisito.

Deposito Munizioni

Definizione: Il deposito munizioni è il luogo prefissato ad inizio game ove saranno stoccati in contenitori idonei (anche scenografici) caricatori e buste di pallini.

E' l'unico luogo ove è consentito ricaricare i caricatori delle asg.

Ogni fazione dovrà predisporre uno, contrassegnato da cartello identificativo (anche a bassa visibilità) in formato A4.

La locazione sarà unica per tutta la durata del game salvo diversamente specificato per esigenze di gestione.

Al deposito munizioni potranno accedere e rifornirsi di BB tutti i giocatori della fazione che lo avrà allestito.

L'utilizzo è precluso ai giocatori della fazione avversaria.

Il Deposito munizioni potrà essere un obiettivo conquistabile con lo scopo di impedire ai giocatori avversari di poter effettuare le operazioni di ricarica.

La dislocazione deve essere a sè stante e non sovrapporsi ad altri obiettivi del game, con una distanza minima di 100 metri da questi ultimi.

Per esigenze tattiche è previsto l'accesso al deposito munizioni anche ad un solo giocatore che si sia fatto carico di rifornire tutti i caricatori del proprio team.

Potranno essere prelevati caricatori pieni e lasciati quelli vuoti, o entrambi dopo aver ricaricato quelli esauriti.

Il reintegro del munizionamento o ricaricamento dei mag è consentito solo presso il proprio deposito munizioni, per cui i giocatori non potranno portare con sè BB in buste o contenitori ma dovranno depositarli presso l'area designata. Non è prevista la confisca dei BB avversari in caso di cattura del deposito avversario.

In nessun caso sarà possibile prelevare buste di pallini per rifornire elementi esterni al deposito munizioni, quindi i caricatori esauriti potranno essere ricaricati esclusivamente entro il perimetro del deposito munizioni.