

# Battle for Vilegis

## Guida Evento 2.0

### 1. L'evento

In questa **Guida Evento** trovi tutte le informazioni che riguardano la parte Out Game degli eventi. Vengono trattati temi di sicurezza, direttive e responsabilità personali sugli equipaggiamenti, utilizzo fuochi e aree tende; ti sensibilizza ad un gioco più attento e sottolinea i rischi del nostro hobby, illustra i servizi, pratiche di segreteria e tutto ciò che ti occorre per partecipare a Battle for Vilegis e godersi appieno l'esperienza di gioco e la location, nel rispetto di tutti.

La Guida è integrativa al **regolamento**, e ogni giocatore è tenuto ad osservarlo nella sua interezza per tutelare il gioco di tutti: **partecipando agli eventi Battle for Vilegis attesti di conoscere il contenuto di tutto il regolamento**. Trasgredirti porta a richiami e sanzioni, fino all'allontanamento dall'evento in corso e l'eventuale esclusione da quelli futuri, proporzionalmente alla gravità del fatto; tutto ciò che concerne l'ambito sicurezza è sempre giudicato con doppia severità.

Il regolamento nella sua interezza, oltre a questa Guida, comprende:

**Manuale di Gioco:** improntato su tutto ciò che concerne l'area In Game vera e propria, contiene "solo" le regole che concernono l'attività specifica del gioco di ruolo dal vivo a Battle for Vilegis. E' certamente una lettura ampia ma che va studiata in relazione al tipo di gioco che vorrai praticare: i primi 4 capitoli (una decina di pagine) già ti consentono di giocare con cognizione, a cui aggiungi tasselli a seconda delle abilità e degli effetti che scegli di utilizzare. In confronto la Guida Evento non ha lo stesso numero di nozioni del Manuale, ma data l'importanza delle informazioni Out Game qui contenute è sicuramente la lettura più importante.

**Compendio:** ogni evento ha il suo Compendio specifico, scritto e aggiornato di volta in volta; si tratta di poche pagine in cui trovare orari di Time In e Time Out, direttive di logistica, regole In Game aggiuntive per il format dell'evento e altri dettagli simili. Viene pubblicato a ridosso dell'evento a cui è riferito.

**Modulo d'iscrizione:** è il documento che ogni giocatore deve accettare per partecipare agli eventi B4V.; in questo documento si attesta di conoscere tutto il materiale di regolamento contenuto in questo paragrafo, e quello aggiuntivo eventualmente pubblicato sul sito per eventi o situazioni particolari.

**Sito e canali social ufficiali:** puoi trovare ulteriori disposizioni sul sito [www.battleforvilegis.com](http://www.battleforvilegis.com) per questioni di carattere generale (come le iscrizioni), e sui social ufficiali generalmente per avvisi dell'ultimo minuto.

#### 1.1 Terminologia

**IG:** In Game, in gioco, ciò che accade all'interno dell'evento e fa esclusivamente parte del gioco.

**OG:** Out Game, fuori gioco, ciò che riguarda accadimenti o luoghi esterni all'andamento del gioco.

**PG:** Personaggio Giocante, un personaggio interpretato da un giocatore.

**PNG:** Personaggio Non Giocante, un personaggio gestito dallo Staff.

**Staff:** organizzatori dell'evento; generalmente in veste OG, a volte anche presenti come PNG.

**Time In:** l'inizio del gioco in tutta l'Area Evento; qualsiasi giocatore all'interno delle zone In Game sono a tutti gli effetti In

Game.

**Time Out:** la fine del gioco, tutti i giocatori sono Out Game.

**Area In Game:** tutta la sezione della location in cui si gioca ; comprende la Cittadella di Vilegis, le fortificazioni delle Casate (all'interno delle quali montare tende In Game dei PG), le piane di combattimento e tutte le altre scenografie di gioco. Dal Time In al Time Out devi essere sempre IG in quest'area. Negli eventi indoor (come castelli, rocche, ecc) l'area IG è diversa, specificata nel Compendio.

**Area Out Game:** zona circostante l'area

IG, in cui per necessità sei sempre Out Game. Comprende il check point per la segreteria, parcheggi a breve e lunga sosta, zone in cui piantare tende OG, parcheggi camper, servizi igienici e area docce.

**Area ristoro:** all'interno dell'area In Game, per ovvie necessità sei OG quando ti rapporti con i commercianti (stand food e venditori di equipaggiamenti LARP), ma ricorda che per il resto sei sempre e comunque In Game!

**Area evento:** l'area in cui si svolge l'evento, che comprende tutte le aree sopra descritte.

## 1.2 Staff

Durante l'evento ci occupiamo della gestione dell'evento a 360°, ci trovi sempre presenti nell'area evento facilmente riconoscibili dal vestiario Out Game:

Gli **Arbitri** (maglietta rossa) supervisionano il corretto adempimento delle regole, assegnano richiami e sanzioni in caso di mancanze, a disposizione per chiarimenti sulle regole di gioco.

La **Logistica** (maglietta verde) si occupa della gestione pratica dell'evento, chiedi a loro per questioni di tende, parcheggi, area Out Game, ecc.

I **Game Master** (maglietta blu) gestiscono tutta la parte In Game dell'evento, sono a disposizione per qualsiasi chiarimento o domande su questioni In Game. Svolgono anche la mansione di Arbitri.

I **PNG** (maglietta viola) la maggior parte del tempo li trovi in vestiario In Game, ma quando in maglietta OG sono di supporto a tutte le altre categorie, rivolgiti a loro per informazioni basilari o per farti consigliare a chi chiedere.

## 1.3 Differenze tra Staff e PNG

La differenza tra arbitri, logistica e game master con i PNG sembra sottile ma è importante averla chiara per poter migliorare l'evento, per te e per tutti: se hai una necessità e puoi risolverla in breve tempo, o un feedback/critica/consiglio da darci su ambiti più generali dell'evento, migliori il gioco e quello degli altri se sai a chi rivolgerti. Ogni evento dura pochi giorni, cerchiamo di viverlo sempre al meglio, senza sprecare possibilità di migliorare!

In questo ambito, ricorda che un **PNG è al servizio del gioco**, con incarichi precisi per favorire il divertimento di tutti, le cui azioni sono in larga parte decise e coordinate dallo Staff. E' l'organizzazione di Battle for Vilegis che **si occupa dell'iscrizione all'evento, di predisporre le scenografie, di pianificare storie e battaglie degli eventi, di creare nuove Casate, di scrivere regolamenti o gestire altri tipi di mansioni di questo tipo**. A coadiuvare questi compiti c'è lo Staff, che si occupa di supervisionare e coordinare l'area a cui è preposto, utilizzando le risorse messe a disposizione dall'organizzazione. E' molto importante avere chiaro questo concetto: **come Personaggio è normale interfacciarsi con dei PNG, ma come giocatore se hai consigli, feedback, richieste o dubbi di qualsiasi tipo, tanto di gioco quanto logistici, rivolgiti allo Staff affinché tu possa parlare con i responsabili delle tematiche interessate**.

#### 1.4 Segreteria Evento

1. Arrivato all'Area Evento dovrai sostare in un apposito check point per le procedure di segreteria: ti basterà comunicare nome e cognome per ricevere il braccialetto evento. In qualsiasi momento è sempre questo il punto segreteria (non è in Cittadella!): evita di doverti incamminare poco prima del Time In, e accertati di aver effettuato la segreteria per tempo. Se arrivi il giorno prima del Time In puoi rivolgerti allo Staff.
2. Se perdi il braccialetto o lo rompi, vieni a chiederne un altro: chi viene trovato sprovvisto dovrà corrispondere per intero la quota di partecipazione, a prescindere dal momento nel quale è trovato mancante.
3. Se hai effettuato il pagamento della quota di partecipazione online, è consigliabile tenere a portata di mano la prova di pagamento, così da velocizzare la tua identificazione in caso ve ne sia necessità.
4. **ATTENZIONE:** se minorenne dovrai contestualmente consegnare il modulo di autorizzazione per i minori (scaricabile da <https://battleforvilegis.com/iscrizione/> sezione Modulistica). **Nota bene:** siamo felici di dare l'opportunità di vivere l'esperienza del gioco di ruolo dal vivo con i propri figli, ma questo non deve mai ledere il gioco altrui. **I genitori devono essere consci e responsabili di ciò che i propri figli stanno facendo e saranno ritenuti responsabili di tutte le azioni** (di gioco e non) fatte dai minori; ad esempio, se sottrae dei glifi passando per un percorso Out Game sarà sanzionato il genitore.

#### 1.5 Contesto di gioco, vestiario e comportamento

Per quanto sia possibile una certa libertà di interpretazione e di caratterizzazione del proprio PG, Battle for Vilegis rimane un gioco di ruolo dal vivo con tema medievale-fantasy; per concepire il proprio PG è importante tenere a mente questa premessa, e le regole seguenti:

1. Lo Staff si riserva il diritto di vietare eventuali elementi di vestiario o interi personaggi particolarmente bizzarri o incoerenti con il contesto, che vestono con costumi o equipaggiamento troppo stonati, troppo Out Game, o che adottano elementi di gioco in generale che non si adeguano all'ambientazione giocata. Contatta lo Staff prima di un evento se intendi partecipare con un PG diversamente caratterizzato dal setting giocato, o rischi di non poter utilizzare l'equipaggiamento che hai preparato. Ricorda che per partecipare a Battle for Vilegis è richiesto un vestiario il più possibile In Game, quantomeno visivamente!
2. Nel rispetto altrui è vietato fare riferimenti offensivi verso religioni ed etnie; è assolutamente vietato utilizzare stemmi, motti e qualsiasi altro materiale riconducibile a partiti e movimenti politici moderni o passati.
3. Troveranno sempre una linea dura da parte dello Staff contatti fisici non voluti, situazioni di gioco ambigue, esagerazioni nel trattare temi delicati, insulti moderni o in dialetto che rovinano l'atmosfera, potendo anche facilmente essere fraintesi in una situazione concitata. Saranno sempre oggetto di richiamo, di sanzione o persino di allontanamento situazioni di gioco che possono mettere a disagio gli altri partecipanti.

E' nostra premura assicurare a tutti un ambiente di gioco piacevole e sereno; come già spiegato nei vari regolamenti, sono vietati comportamenti antisportivi, che turbano lo scorrere regolare del gioco, violenti, pericolosi o destabilizzanti. Lo svolgersi dell'evento inteso a 360°, dal gioco all'organizzazione, è a discrezione completa dello Staff che prenderà decisioni inappellabili contro elementi che ne inficiano lo svolgimento in qualsiasi forma.

#### 1.6 Schede Personaggio e portale online SKILL

Tutti i PG vengono creati sul **portale SKILL** <https://skill.battleforvilegis.com>

**1. Stampare la scheda:** devi sempre avere la tua scheda stampata mentre giochi, proprio come accadeva con le precedenti schede cartacee. Puoi scaricarla pronta per la stampa dalla pagina del tuo PG sul portale; puoi avere quante copie vuoi della tua scheda, così da averne sempre di scorta in caso di smarrimento durante l'evento stesso (ti consigliamo di stamparne almeno 2).

Sebbene la scheda esista in versione online, è sempre meglio evitare di portare e potenzialmente smarrire il proprio smartphone durante il gioco. Vogliamo anche evitarti di maneggiare il telefono durante il gioco, rovinandone la scenicità.

**2. Personalizzazione:** fintanto che non modifichi il template e che tutte le informazioni siano chiaramente leggibili, puoi personalizzare graficamente la tua scheda come vuoi, aggiungendo colori, disegni, motivi, ecc. Puoi stampare la scheda con le dimensioni che preferisci, ma non esagerare: deve essere leggibile senza bisogno di un microscopio!

**3. Segreteria di gioco:** completata la segreteria per l'evento (accesso con braccialetto), devi effettuare la segreteria di gioco. **Senza braccialetto e scheda stampata non puoi arrivare a questo step!**

**4. Ritiro materiale di gioco:** effettua la segreteria **solo se devi ritirare Sigilli o fogli conoscenza** (legati alle abilità Esaminare, Lingue Antiche, ecc.), altrimenti sei già pronto per giocare!

**5. Punto Anzianità:** il PA ti viene aggiunto direttamente online dopo l'evento (ricordando che come sempre il PA ottenuto in un evento è spendibile solo da quello successivo). Ricorda che i Punti Anzianità sono sempre del PG, mai del giocatore; sul Manuale di Gioco, nel capitolo 5. *Abilità*, trovi i dettagli per cambiare PG conservando i Punti Anzianità.

**6. New player:** se è il tuo primo evento e arrivi senza aver creato e stampato la tua scheda online, puoi farlo creando un account e compilandola direttamente all'evento. Non ti sarà necessaria stamparla per questa prima volta, e in caso di necessità recupereremo i tuoi dati direttamente dal portale SKILL. Ti consigliamo però fortemente di compilare la scheda online, da casa: avrai più tempo per studiare il tuo Personaggio e scegliere le abilità con calma, arrivando all'evento già pronto per la parte finale della segreteria di gioco.

**7. Aggiornamenti del regolamento:** al fine di garantire un gioco divertente e bilanciato negli anni, il Manuale di Gioco è soggetto a costante revisione. Tali modifiche seguono i feedback dei giocatori, o per correggere la gestione di effetti ritenuti troppo polarizzanti, e possono comportare che **un'abilità venga rimossa, alterata, o il suo costo in PA cambiato**. Di norma, **possedere un'abilità che viene aggiornata non comporta alcun cambiamento sulla scheda**. Eventuali ricalcoli avvengono automaticamente sul portale SKILL nel caso di un cambio di costo in PA; altrimenti, **a seconda della valutazione dello Staff** su quanto tale modifica sia impattante, in casi eccezionali potrai scegliere se ricevere i PA indietro o scegliere un'altra abilità simile (se quella aggiornata era avanzata).

**8. Cambio PG:** puoi cambiare Personaggio modificando nome, vestiario, interpretazione ed eventualmente Casata, mantenendo gli stessi Punti Anzianità guadagnati e residui, e tutte le abilità che hai acquisito. Se il tuo scopo è cambiare stile di gioco, continuando con l'utilizzo degli effetti che già possiedi, questa è la soluzione per te. Inviaci una mail a [skill@battleforvilegis.com](mailto:skill@battleforvilegis.com) indicando il nuovo nome del PG, ed eventualmente la nuova Casata. **Questa possibilità non va abusata:** lo stesso PG non può "cambiare" 2 volte: non puoi né tornare a quello vecchio, né cambiarlo ancora in un terzo; **è una scelta definitiva**. Nota bene che alcune abilità, qualora fortemente collegate a vicende di storia (non con il consueto iter delle Accademie), potrebbero non essere trasportabili nel nuovo PG.

**9. PG secondari:** puoi chiedere di attivare un secondo PG da giocare alternativamente al primo inviando una mail a [skill@battleforvilegis.com](mailto:skill@battleforvilegis.com). Il secondo PG **deve** essere in un'altra

Casata rispetto al primo, e durante lo stesso evento è possibile cambiare PG **solo una volta**, previo ok dei PNG della Casata da cui parti a giocare; qualsiasi sanzione in termini di perdita di PA viene assegnata a entrambi i PG! **La gestione di questa regola è gestita e seguita con attenzione da PNG e Staff per evitare utilizzi errati di questa possibilità**; ad esempio, il secondo PG verrà osservato soprattutto se ha abilità complementari al primo e/o ha contatti continui con la sua vecchia Casata. **L'obiettivo è evitare situazioni ambigue nel gioco, e nel regolamento**; l'attivazione di un PG secondario può essere già negata in fase di approvazione: ad esempio, non si può "parcheggiare" il PG primario in un'altra Casata, per crearne poi un secondo nella stessa in cui ha giocato sin'ora.

### 1.7 Visitatori

I visitatori che si sono iscritti con successo come tali possono circolare liberamente nelle aree aperte al gioco, ma non possono partecipare attivamente ad esso.

1. Al loro arrivo, i visitatori seguono il percorso blu sulla mappa e si fermano nel parcheggio in attesa dello staff di Mytholon Shop Roma per accrediti e vestiario.
2. I visitatori sono vestiti In Game, non sono armati, e hanno ciascuno una borsa In Game di stoffa rossa con il simbolo di Vilegis in giallo ricamato sopra per essere facilmente distinguibili da un PG regolare.
3. Nelle situazioni di gioco devono tenersi ai bordi della scena, senza interferire.
4. Quando c'è una battaglia devono tenersi a debita distanza (almeno 10 metri per scontri tra pochi giocatori, almeno 50 metri per scontri più grandi)
5. L'accesso all'area di gioco può essere fatto nei giorni indicati dalle ore 9.30, mentre l'uscita deve avvenire entro le ore 22.30; restare oltre tale orario comporta il pagamento della quota di partecipazione dell'intero evento.
6. **E' vietato fare foto e video in cui siano riconoscibili i volti dei soggetti inquadrati, in quanto i visitatori non dispongono del permesso per mostrarli; è permesso fare foto a paesaggi e altre situazioni di massa dalla distanza.**
7. E' possibile scattare foto e fare filmati, ma senza usare qualsiasi tipo di flash o interferire con il gioco (ad esempio è vietato mettersi al centro di una scena di gioco per fare un filmato migliore).
8. Nel caso si accompagni un minore, è obbligatorio che sia sempre a vista del genitore.

### 1.8 Sanzioni arbitrali

E' dovere di ogni giocatore adottare un comportamento sportivo: quello che pratichiamo è un fantastico hobby, fatto per unire e riunire tante persone accomunate dalla passione per il gioco di ruolo dal vivo.

**Violare il regolamento porta a una nota arbitrale che consiste nella perdita di Punti Anzianità** (generalmente 1, ma può essere anche mezzo o addirittura 2, 3 e a salire). Il nostro scopo è preservare il gioco, renderlo fruibile per tutti e soprattutto far rispettare le regole di sicurezza all'interno dei combattimenti, sanzionando chi trasgredisce questi principi. In caso di **utilizzo errato di abilità avanzate è possibile che l'abilità venga rimossa** (senza recupero di PA).

**Alcuni esempi di azioni da evitare** che portano ad una sanzione arbitrale: comportamenti pericolosi per se stessi e per gli altri, comportamenti antisportivi, colpire con troppa foga e/o intenzionalmente l'avversario con lo scopo di nuocergli, sporcare l'area di gioco, lacune nella conoscenza del regolamento o tentativi di interpretarne le regole a proprio vantaggio, danneggiare scenografie o altro materiale di proprietà o in uso dall'organizzazione, aggirarsi

in stato di ebbrezza (causando danni o meno)

**Flessibilità:** un gioco corretto, il buon senso e un occhio sempre alla sicurezza ti assicureranno di non vederti sanzionare. Inoltre non tutte le mancanze sono punite subito con una sanzione arbitrale: errori che non hanno influito troppo sul gioco altrui saranno solo oggetto di un richiamo verbale. **Un'infrazione che vede protagonista un giocatore neofita sarà generalmente commutata in un semplice richiamo** (sempre a seconda dell'effettiva gravità). Il nostro interesse è promuovere la correttezza del gioco, facendola comprendere specialmente a chi vi si avvicina per la prima volta, ma che deve ancora prendere confidenza con il nostro sistema di gioco.

**Conoscenza delle meccaniche che si utilizzano:** ai partecipanti non è richiesta una conoscenza enciclopedica del regolamento, ma sicuramente **bisogna padroneggiare le meccaniche che si utilizzano**. Ad esempio maneggiare correttamente le pozioni (segnando data e ora per quelle che lo richiedono), sapere quando strappare i sigilli ricevuti da meccaniche particolari, impiegare correttamente oggetti incantati ricevuti e così via, sono tutte dinamiche opzionali e in quanto tali non trascurabili se si sceglie di usarle; trasgredirle farà incappare in sanzioni. **E' preferibile rifiutare l'utilizzo di qualcosa di cui non conosci bene il funzionamento piuttosto che incappare in errori**, e prendere una nota arbitrale.

**Seguire il regolamento, anche combattendo i PNG!** Ricordiamo che i combattimenti con il Nexus, o qualsiasi altro PNG ostile, fanno a tutti gli effetti parte del gioco e rispondono alle stesse regole. Fai particolare attenzione ad usare correttamente eventuali immunità e a giocare altrettanto correttamente le chiamate ricevute; ad esempio, un DOMINATION non va simulato come se improvvisamente il tuo PG abbia perso qualsiasi capacità bellica, sfruttando la prima occasione per morire tra le braccia dei tuoi alleati; al contrario, devi combattere al meglio delle tue potenzialità! **Qualsiasi tipo di infrazione sarà considerata come se fosse avvenuta durante una battaglia tra PG.**

**Richiami:** generalmente si parte da un richiamo verbale che non comporta immediate conseguenze. Errori più gravi (come negli esempi descritti precedentemente) portano alla sanzione e quindi alla perdita di Punti Anzianità (o di un'abilità a discrezione dello Staff, nel caso non ci siano PA disponibili).

**Allontanamento dall'evento:** un giocatore può essere allontanato da un evento, ed escluso temporaneamente o definitivamente da tutti gli eventi se commette un atto di estrema gravità a prescindere dalle sanzioni sinora ricevute, se persiste in comportamenti sgradevoli, antisportivi o che disturbano il gioco, o se persiste nel commettere azioni che comportano note arbitrali.

Inoltre, ricevere alcuni tipi di sanzioni porta a provvedimenti specifici a seconda della motivazione della sanzione, come **ad esempio il divieto di montare tende In Game o allestire orti e laboratori per sanzioni sulla pulizia della propria area di gioco**. In qualsiasi momento durante l'evento, e per qualsiasi ragione, il giudizio dello Staff è inappellabile; è giusto chiedere spiegazioni e dare la propria versione, ma sindacare su una nota ricevuta non farà altro che aggravare la stessa. Proteggere il gioco vuol dire proteggere i giocatori: ti assicuriamo che ogni nota viene data solo quando (purtroppo) siamo certi di quanto accaduto.

### 1.9 Differenze tra leggi In Game e regole Out Game

E' importante fare distinzione tra legge In Game e regola Out Game.

**In Game:** Vilegis è una terra che esiste da tempo, e per la quale combattono Casate che sono alleate da più di un secolo con la creazione dell'Alto Consiglio. Hanno regole proprie che il Consiglio stesso, su mandato dei Guardiani, si occupa di far rispettare. Questo però non vuol dire che tu non possa fare diversamente! Difatti, contravvenire ad una legge delle

Casate o ad altri accordi ufficiali non porta ad altro che a conseguenze in gioco: non si tratta assolutamente di barare o disubbidire a regolamenti "fuori gioco". Se una Casata decide ad esempio di attaccarne un'altra durante un armistizio, non sta commettendo nessuna infrazione Out Game, ma solo In Game, e tutte le conseguenze negative saranno quindi solo ragione di ulteriore gioco. Così dicendo lasciamo totale libero arbitrio, ricordando che **a ogni azione corrisponde una reazione del gioco**, senza dimenticare che anche l'operato di un singolo può riversarsi contro tutta la fazione di appartenenza.

**Out Game:** gli eventi B4V sono vissuti da migliaia di giocatori diversi e per tale ragione esistono regole all'interno del gioco che hanno come obiettivo la sicurezza dei partecipanti o l'andamento del gioco di un evento così grande; nel rispetto del divertimento di tutti o in contesti che possono diventare poco sicuri, può quindi accadere che una determinata azione sia vietata a prescindere. Per ragioni di semplicità il regolamento non può prevederle tutte, ma nel caso dovesse diventare oggetto di discussione In Game, i PNG specificheranno sempre parlando Out Game per scandire la differenza; una questione OG che non ha nulla a che fare con il gioco sarà punita con sanzioni in caso di mancanze.

**E' importante specificare la differenza tra legge e regola:** se qualcosa ha a che fare col gioco, puoi comportarti di conseguenza sapendo che sei ospite di una terra straniera con le sue leggi e che quindi infrangerle porterà a guai solo ed esclusivamente di gioco, mai con il regolamento. Al contrario, trasgredire regole di sicurezza o di comportamento (e specificate come tali, completamente OG) significa disobbedire al regolamento e quindi essere sanzionati. Se hai dubbi, chiedi sempre ai tuoi PNG di campo, potrai scoprire che puoi interagire con il gioco molto più di quanto credi, dando la dovuta attenzione alle meccaniche OG/IG. Il regolamento è creato per la sicurezza e per il buon svolgimento dell'evento, non è mai alterabile dal gioco e infrangerlo porta a sanzioni. Per facilità, le leggi inerenti al gioco saranno sempre indicate come di competenza dell'Alto Consiglio (ma ricorda: comunque approvate dalla tua Casata!), e quindi giocabili in qualsiasi modo con tutte le conseguenze del caso (sempre e solo in gioco).

Se intendi infrangere le leggi di gioco ricorda sempre la tua sicurezza e quella degli altri: puoi giocare come meglio credi, ma le regole Out Game non sono discutibili! E' obbligatorio usare massima cautela per azioni di gioco movimentate in mezzo a scenografie, a stretto contatto con i tiranti delle tende In Game, e tutto ciò che può essere un pericolo, anche lieve, per la persona.

## 2 Sicurezza

Questo è un hobby violento!

**Qualsiasi tipo di contatto fisico violento (spinte, calci, pugni, ecc) è assolutamente vietato**, ma trattandosi di combattimento con repliche di armi medievali può succedere di tutto: si ricevono e danno colpi di ogni tipo tra pugnate, bastonate e spadate, si viene bersagliati da ogni tipo di arma a distanza come frecce, dardi e addirittura cannonate.

Inoltre, dato il crescente utilizzo di **armi prodotte in massa** (colate in stampi e prodotte con mescole molto diverse tra loro), partecipare agli scontri senza alcun tipo di armatura (di fatto, **senza alcun tipo di protezione OG**) può portare a lividi ed escoriazioni: spesso si tratta di armi legittime per il LARP, ma create proprio per essere usate in eventi in cui bisogna obbligatoriamente indossare armature per combattere (come succede spesso in nord Europa), **scelta che invece vogliamo lasciare libera ai nostri giocatori preferendo informarli chiaramente.**

Chi gioca, trattandosi di una simulazione di battaglie campali medievali, sa a cosa va incontro: sorprendersi di aver ricevuto un colpo troppo forte o nei pochi punti del corpo vietati è giusto, lamentarsene fino allo sfinimento no. Infatti, sebbene il regolamento lo proibisca, colpire parti come volto o genitali può accadere.

Lo Staff interverrà sempre al meglio delle sue possibilità per limitare ed eventualmente sanzionare questo tipo di azioni, ma questo non esclude la pericolosità costante a cui ognuno si sottopone praticando questo hobby.

Pensare “ma tanto io non combatto, starò in Accademia a farmi gli affari miei” non esclude da nessun pericolo dato che, ad esempio, in un assalto notturno tutto può accadere.

**Durante un evento del genere può accadere di tutto, ogni tipo di incidente con conseguenze fisiche anche gravi e permanenti sulla persona.**

**L'evento si svolge sia durante il giorno che durante la notte (quindi con scarsa illuminazione) su terreni di campagna accidentati, con asperità e irregolarità del suolo che potrebbero favorire infortuni fisici e/o danni alle attrezzature.**

**Se sei minorenne, fai leggere questo paragrafo ai tuoi genitori prima di venire a giocare**, e dato che la liberatoria te lo impone, noi daremo per scontato che i tuoi sappiano cosa stai facendo. **Se invece sei “adulto e vaccinato”, rifletti comunque su quello a cui stai andando incontro.** Se ti definisci un veterano del gioco di ruolo, questo paragrafo è anche per te: probabilmente sei già conscio e hai riflettuto su tutti i pericoli a cui ti esponi giocando, ma un ripasso non fa mai male (fa comunque meno male di una spadata).

**Questo capitolo, così come il resto del regolamento, vuole essere volutamente duro e catastrofista!** Non è nostra intenzione convincere giocatori a venire agli eventi B4V illudendoli che tutto sia a prova di neonato. **Il nostro scopo è avere giocatori informati e coscienti, quindi più attenti a sé stessi e agli altri.** Se questo vuol dire avere meno giocatori, a noi va benissimo.

## 2.1 Sicurezza durante gli eventi

**1. Ricorda che l'evento si svolge in campagna:** a volte determinati tratti non saranno percorribili in auto, il vento potrebbe tirare forte causando problemi con le scenografie, altre volte il maltempo renderà il terreno pesante e scivoloso. Ci sono buche nel terreno, insetti, serpenti e tutti gli altri disagi che si possono trovare in campagna. **Ogni partecipante accetta di potersi imbattere in difficoltà che possono sorgere giocando in un luogo del genere.**

**2. Scenografie:** tutte le scenografie fornite dall'organizzazione, eventualmente presenti all'interno dell'Area Evento, sono da intendersi a scopo scenografico atto alla tipologia dell'evento stesso. In quanto scenografie sono necessarie severe disposizioni per il loro utilizzo. È obbligo di ogni giocatore rispettare tali regole, che sono riportate da Staff e PNG addetti o visibili tramite segnaletica nei pressi delle aree interessate.

**3. Medicinali:** trattandosi di eventi che si svolgono in zone relativamente distanti da presidi medici, si raccomanda di **venire più che forniti di eventuali medicinali soprattutto verso elementi a cui si è allergici.** Sebbene nell'area evento sia presente un punto di primo soccorso, nota bene che non è una farmacia dove si dispensano farmaci da banco (aspirina, tachipirina, creme, ecc). Puoi segnalare loro eventuali allergie gravi o altre patologie importanti, tali da essere notificate, per la tua sicurezza personale in caso di emergenze. Questa segnalazione non serve a far procurare ai soccorritori medicinali specifici per la tua situazione medica: è una pura questione di conoscenza per la tua sicurezza (se sei diabetico devi avere l'insulina, se allergico alla puntura di insetti il cortisone, e così via). Il punto di primo soccorso è operativo h24 e se ne avessi bisogno puoi rivolgerti a loro quando vuoi.

**4. Zone limitate:** nell'area evento potresti trovare nastri di segnalazione bianchi e rossi o led luminosi rossi (Out Game, senza alcun tipo di scenografia a camuffarli) di notte, che indichino punti pericolosi: **è vietato combattere nei pressi o svolgere altre azioni concitate.** Nel *Compendio* trovi eventuali specifiche qualora ci sia questa necessità.

**5. Estintori:** sono presenti estintori dislocati in vari punti dell'evento: è assolutamente vietato manometterli o cambiarne locazione. Per tutto ciò che riguarda la gestione di fuochi o altre fonti di illuminazione, si raccomanda la lettura del paragrafo "*Fuochi e articoli pirotecnici*".

**6. Stati di alterazione:** qualsiasi giocatore trovato alterato o in stato di ubriachezza sarà sanzionato o allontanato dall'evento nel caso diventi un problema per giocatori o Staff. In caso di malessere gli verrà certamente prestata assistenza dato che il benessere di tutti i partecipanti rimane imperativo, ma siamo dell'idea che il nostro evento non sia il luogo giusto per eccessi del genere che minano il corretto svolgere del gioco e l'immagine che vogliamo dare di Battle for Vilegis. **Pensiamo che i nostri eventi siano una vacanza avventurosa mirata alla socializzazione e al divertimento, in cui certamente rilassarsi, ma assolutamente non a discapito della propria salute e del disturbo creato ad altri.** Come Staff vogliamo impiegare tempo e risorse in modo diverso invece che rimediare ai problemi creati da partecipanti in forte stato di alterazione, dovuta ad alcol consumato da scorte di altri giocatori, spesso anche di bassa qualità e/o dalla gradazione alcolica per nulla adatta a 4/5 intensi giorni di gioco. Vogliamo precisare che **gli stand in Cittadella non solo non vendono determinati alcolici prima di una certa ora, ma osservano con attenzione i propri clienti, e non si fanno problemi a vietare la vendita a partecipanti che ravvisano di non essere in grado di consumare determinati drink, perdendo il proprio guadagno a beneficio dell'ambiente Vilegis.**

## 2.2 Sicurezza in combattimento

**1. Controllo nei combattimenti:** In qualsiasi momento durante lo svolgersi dell'evento, lo Staff o i PNG addetti potranno bloccare o impedire determinate battaglie o azioni di gioco se la sicurezza dei partecipanti dovesse essere messa a rischio (come combattere vicino a dei rovi, tra i tiranti di una tenda, vicino ad un dislivello pericoloso, ecc). **Se un combattimento si è rivolto in maniera potenzialmente dannosa (accerchiamenti, spalle al muro, ecc) per una fazione, potrebbe essere dichiarato concluso a priori per evitare ulteriore problematiche.** Il primo obiettivo nella sicurezza è tutelare tutti i partecipanti, anche coloro che non comprendono l'immediato pericolo.

**2. Giovanissimi in combattimento:** oltre alle **regole di accompagnamento** indicate nel modulo d'iscrizione, i **minori di 13 anni o meno** non effettuano danno da combattimento tramite armi, data la giovane età. Possono partecipare gli scontri e usare armi contro altri giocatori **solo previo colloquio con lo Staff** (referente per le autorizzazioni: Andrea Baldacci), dopo il quale sarà consegnata una **fascia dorata** da legare intorno la vita. Questa regola non si applica durante gli scontri, da concordare tra i genitori e lo Staff prima di ogni evento. I minori dai 14 anni in su possono partecipare al gioco liberamente.

**3. Combattimento tra tende In Game:** E' vietato combattere o avere azioni di gioco concitate nello spazio tra tende In Game montate: in questi punti picchetti e tiranti possono risultare pericolosi in situazioni movimentate; è possibile invece combattere in una tenda o nei dintorni di essa prestando massima attenzione per la proprietà privata e per l'incolumità propria e altrui.

## 2.3 Specifiche per eventi indoor

**1.** Negli eventi indoor molte specifiche di questa Guida vengono adeguate alla location, sicuramente diversa da quella classica outdoor. Trovi tutte le specifiche sul Compendio dedicato.

**2.** E' severamente vietato combattere o correre su scale interne ed esterne.

**3.** Si raccomanda la massima cautela, soprattutto di notte, in prossimità di luoghi dai quali è possibili cadere (parapetti, gradinate, spiazzi vicino i confini dell'area di gioco, ecc).

4. All'interno dell'area evento e negli eventuali altri locali Out Game messi a disposizione (ad esempio per dormire) è **vietato cucinare con qualsiasi mezzo o accendere fuochi**.

#### 2.4 Fuochi e articoli pirotecnici

**1. Combustibili:** è assolutamente **vietato l'utilizzo di qualsiasi tipo di combustibile liquido** come ad esempio olio, petrolio, cherosene, ecc, generalmente utilizzati in lampade o torce.

**2. Candele e luminarie:** la disposizione di candele e altre luminarie In Game deve essere amministrata con la massima cura. E' assolutamente vietato lasciare qualsiasi tipo di fiamma in modo pericoloso (custodita o meno), pericolante o accanto a materiali infiammabili. In qualsiasi momento lo Staff o i PNG addetti possono intervenire e controllare l'effettiva sicurezza di candele e oggetti simili gestiti dai giocatori. Comportamenti pericolosi saranno sanzionati, anche con il divieto di accendere fuochi di qualsiasi tipo. **Illuminazione fornita dallo Staff** per gli spazi comuni (Accademie della Cittadella, tenda comando all'interno delle fortificazioni, ecc), in assenza di PNG o Staff presenti nelle immediate vicinanze, è **sotto la responsabilità dei giocatori che ne stanno usufruendo** (da supervisionare, e da spegnere se ci si allontana).

**3. Articoli pirotecnici:** prima di accendere qualsiasi tipo di fumogeno o altro articolo di genere (per quanto banale e innocuo possa sembrarti) devi ricevere l'ok dello staff Logistica o Arbitri; a priori sono vietati fumogeni di colore rosso e neri, per la possibilità di essere confusi con dei fuochi. Qualsiasi inottemperanza a questa regola sarà sanzionata anche con l'allontanamento dall'evento corrente e da quelli futuri.

**4. Fuochi personali:** che sia a legna o a gas, per illuminazione, riscaldamento, cucina o altro, nell'Area In Game è **permesso accendere fuochi con la consapevolezza che la responsabilità è interamente tua**, e che in caso di danni verrai ricondotto come tale. Valgono le stesse regole di attenzione delle semplice candele, in questo caso con ancora più scrupolo: **lo Staff può allontanare da un evento proprietari di fuochi lasciati incustoditi o accesi in posizioni pericolose** (traballanti, vicino a materiali infiammabili, ecc), o che trasgrediscono ad altre direttive di questo capitolo. Il fuoco è un argomento con cui non si gioca: contiamo sulla collaborazione di tutti i giocatori per creare un ambiente di gioco quanto più sicuro possibile.

**5. Fuochi nell'area In Game:** puoi accendere fuochi **esclusivamente dentro bracieri, obbligatoriamente rialzati da terra**. Puoi altresì utilizzare **cucine a gas** opportunamente occultate e che la tenda che la contiene sia accessibile come deve esserlo qualsiasi tenda In Game senza strumenti in vista che rovinino l'ambientazione. (vedi capitolo 3. *Area In Game*). Quando non stai utilizzando i **fornelli devi renderli completamente inutilizzabili** (mediante lucchetto o altri sistemi utilizzabili solo previa approvazione dello Staff). Che tu stia usando un braciere o una cucina a gas, per accendere fuochi devi avere **obbligatoriamente** a disposizione **una pala da campeggio e un estintore da almeno 1 kg** (e in caso di molteplici punti fuoco, ulteriori estintori: ciascuno il suo).

**6. Ambito cucina:** è vietato creare spacci di cibo o bevande in gioco tramite denaro reale. Qualsiasi contravvenzione a questa regola comporterà l'allontanamento da tutti gli eventi B4V al singolo o al gruppo intero responsabile dell'accaduto. I giocatori possono mettersi in contatto con lo Staff tramite la mail [iscrizione@battleforvilegis.com](mailto:iscrizione@battleforvilegis.com) per organizzare un punto ristoro nell'area ristoro della Cittadella.

**7. Fuochi nell'area Out Game:** negli eventi outdoor puoi accendere solo ed **esclusivamente fornelli da campeggio**

**8. Legna:** se porti legna con te o te la fai recapitare all'evento, è tuo **obbligo portarla via dalla location, o chiedere dove poterla accatastare** (vietato lasciarla a sè stessa in

qualsiasi punto dell'area evento). **E' vietato** attingere ai cumuli di legna privati disposti in giro per l'area evento o abbattere legna all'interno della location.

**9. Ordinanze amministrative:** svolgendosi l'evento outdoor in un territorio denso di terreni coltivati e capannoni, a seconda dell'andamento della stagione **il comune locale può emanare senza preavviso ordinanze che vietano l'accensione di fuochi** per questioni di sicurezza. Sebbene questa misura sia mirata ai fuochi agricoli, l'ordinanza viene rispettata anche nei nostri eventi; eventuale comunicazione in merito sarà girata tempestivamente sui social.

## 2.5 Comportamenti in situazione di pericolo

Nell'eventualità che ci sia una situazione di pericolo (un malore, un incendio, ecc.) si seguono le dinamiche dettate dal buon senso. La sicurezza dei partecipanti all'evento è la priorità assoluta dello Staff, pertanto è necessario avvertire del pericolo oltre chi è nelle immediate vicinanze, anche e soprattutto un membro dello Staff, e seguire le istruzioni che verranno date all'occorrenza. **In questi casi è importante mantenere la calma e descrivere con attenzione quanto sta accadendo:** chiama immediatamente un organizzatore una volta accertato il pericolo è la prima e più importante regola da seguire in caso di emergenza. Tutto lo Staff si avvarrà della repentina segnalazione per riportare alla normalità la situazione, pertanto è gradita l'esattezza delle informazioni fornite. Al contrario segnalazioni imprecise, o peggio false e frettolose, impediscono la veloce risoluzione dell'emergenza.

## 2.6 Specifiche di sicurezza sul combattimento

In situazioni concitate (battaglie, assedi, ecc) è **vietato mettersi in pericolo lasciandosi cadere a terra**, senza badare alla propria incolumità e costituendo un pericolo per sé e per gli altri, **sia che venga fatto per simulare la propria morte In Game, per interpretare in maniera scorretta una chiamata o per qualsiasi altra ragione.** Durante uno scontro lo Staff deve badare ad altri fattori piuttosto che a chi vuole mettersi in pericolo a tutti i costi.

## **3. Area In Game**

**1. Scenografie:** è sanzionato qualsiasi danneggiamento a scenografie o materiali di proprietà e/o in gestione dell'organizzazione.

**2. Spazi In Game:** ogni giocatore è tenuto a mantenere la propria tenda In Game, e in generale il proprio campo, nella maniera più pulita e decorosa possibile. E' vietato lasciare cartacce in giro, rifiuti, pezzi di equipaggiamento o mobili sparsi o danneggiare scenografie altrui. Se hai una tenda In Game, ti impegni a tenerla totalmente in gioco; **decidi attentamente se dormire o no all'interno dell'area IG:** il campo di una Casata è considerato SEMPRE in gioco, e persino **durante la notte** potrebbe accaderti di essere svegliato dal nemico che invade l'accampamento ed entra nella tua tenda. Qualsiasi oggetto nel tuo accampamento può rompersi (da evitare soprattutto quelli preziosi, cimeli, antichità, ecc.), dato che è soggetto a tanti giorni di gioco in cui può capitargli qualsiasi cosa: **arredamento e suppelletili di una tenda IG non devono mai diventare un problema per il gioco stesso.** E' inoltre **vietato utilizzare lucchetti e contenitori chiusi per riporvi glifi e monete**, o eventuali oggetti forniti dallo Staff a scopo di gioco: puoi utilizzarli solo per tenere al sicuro oggetti personali o completamente Out Game.

**3. Tende In Game:** ogni Casata dispone di uno spazio In Game nel quale montare le proprie tende storiche. Puoi portare la tua tenda IG (o più d'una) e montarla, ma ricorda che stiamo giocando in un contesto medievale-fantasy e quindi **scenografie trovate carenti in estetica o sicurezza dovranno essere smontate** (potrai sempre rimontarle nella parte Out Game

del campo, se lo desideri). Se hai dubbi sulla validità delle tue tende **contattaci via mail** a [iscrizione@battleforvilegis.com](mailto:iscrizione@battleforvilegis.com) inviandoci una foto della tenda montata (anche da catalogo), o **chiamaci al numero** +39 3277425873: è preferibile ricevere un “no” subito ed evitare di portare del bagaglio inutile, piuttosto che tenere la propria tenda smontata ed inutilizzata. Nel **Compendio** sono presenti informazioni specifiche sul montaggio tende in base all’evento in questione (orari, spazi, ecc).

**4. Scenografia:** all’interno dell’area IG sono accettate **solo tende storiche o adeguatamente scenografate**. Scenografie poco credibili o troppo moderne come gazebi da giardino o di materiali palesemente Out Game e che rovinano l’estetica del resto del campo, dovranno essere smontate dall’area In Game. **Ricorda che è disponibile un’area tende Out Game:** se la tua tenda storica ritarda nella spedizione o se non sei riuscito ad ultimare una dotandola dei necessari criteri estetici, ti consigliamo di conservare le energie per il prossimo evento e approfittare dell’area OG; sarai comunque vicino e pronto ad entrare in gioco. In qualsiasi momento lo Staff o i PNG di Casata possono effettuare controlli per confermare la validità della tenda. E’ nostro obiettivo assicurare uno scenario divertente ed esteticamente valido in tutta l’area di gioco: possiamo raggiungerlo solo grazie a tutti i giocatori e alla volontà di abbellire il proprio campo, e tutto l’evento, con scenografie valide.

**5. Gazebo:** i laterali devono necessariamente essere fatti di stoffa o altri materiali simili (scenograficamente In Game). Gazebi privi di questo requisito possono essere montati solo nella zona Out Game (vedi prossimo capitolo). Ci teniamo a sottolineare che **un gazebo mai si presta a questo tipo di eventi**, in quanto il meteo (vento, pioggia, ecc) può pesantemente inficiarlo, rovinandoti l’evento.

**6. Orti e laboratori, form:** per poter beneficiare degli effetti In Game di orti e laboratori (vedi Manuale di Gioco, capitoli 8 e 9) devi **inviare il form** che trovi sul sito [battleforvilegis.com/iscrizione](http://battleforvilegis.com/iscrizione) entro la scadenza indicata, **per ogni evento** in cui desideri ottenere questi vantaggi. Per ragioni di organizzazione e velocità, durante l’evento **vengono convalidati solo orti e laboratori presenti nel form**; se scordi di inviarlo per un orto, puoi montarlo nell’orto comune di Casata o in quello dell’Accademia Apotecari per ottenere comunque raccolti condivisi.

**7. Pulizia:** al termine dell’evento **lascia la zona così come l’hai trovata** (niente sporcizia, materiali abbandonati, ecc); puoi trovare tutte le specifiche su come smaltire correttamente i rifiuti durante l’evento nel prossimo capitolo di questa Guida. Ricorda che se l’area viene lasciata sporca, il responsabile sei tu (anche se già te ne sei andato, lo Staff sa chi ci ha vissuto per giorni), con il rischio di ricevere sanzioni e il divieto di montare tende IG. La stessa regola **vale anche per orti e qualsiasi altro tipo di scenografia: devi riportare tutto via con te.**

### 3.1 Luci elettriche

Grazie a particolari effetti descritti nel Manuale di Gioco, è possibile utilizzare luci elettriche Out Game, ma opportunamente scenografate, all’interno dell’area IG. Per usare questi effetti devi osservare alcune componenti di gioco, pratiche e scenografiche.

**1. Luci statiche:** nel tuo accampamento puoi utilizzare luci elettriche **in forma statica** a patto che siano **adeguatamente schermate e di tonalità calda**, che non si muovano (non devono essere portate in giro) nè illuminino mai al di fuori dal tuo campo. La luce deve essere simile a quella di una candela, vietata luce fredda (bianca, azzurra e simili). E’ possibile utilizzare luci di colore diverso solo dopo l’ok dello Staff (contattatoci prima dell’evento così da assicurarti di portare solo ciò che potrai poi effettivamente utilizzare). L’intensità della luce non deve essere troppo superiore a quella di una singola candela: le luci di una tenda In Game non dovrebbero mai illuminare a giorno, o peggio ancora illuminarne così tanto l’interno da rendere chiare ogni tipo di ombre al suo interno.

**2. Luci dinamiche:** puoi utilizzare luci **in forma dinamica** di qualsiasi colore, e fortemente schermate (seguendo le indicazioni del Manuale di Gioco) **solo utilizzando effetti di gioco** (es. *Estratto della Fosforescenza*, incantesimo *Luce*, ecc). In questo caso puoi portarle in qualunque punto della piana (accampamenti, luoghi di potere, Cittadella, ecc), fintanto che non subisci una chiamata NEGATION.

**3. Attenzione alle luci:** se non in situazione di emergenza, qualsiasi tipo di luce diversa da quelle descritte per fattura o modalità di utilizzo sarà oggetto di richiamo per i New Player e sanzione per gli altri giocatori. **Vedere una luce fredda di notte, simile a quella di una torcia o di un cellulare, è per lo Staff ragione di mobilitazione e controlli in quanto potrebbe trattarsi di una situazione di emergenza a cui dare aiuto, salvo poi rivelarsi solo una “luce di gioco”.** Negli accampamenti questo tipo di luci rovinano l'estetica, e a volte anche la privacy.

**4. Lanterne:** se non hai modo di utilizzare gli effetti che ti permettono di usare luci elettriche dinamiche, e se prevedi di aggirarti molto di notte, **dotati di una lanterna!**

### 3.2 Oggetti smarriti

Consegna oggetti smarriti rinvenuti (di gioco e non) presso la Locanda del Vello d'Oro in Cittadella, così che i legittimi proprietari possano reclamarli. Maggiore sarà la collaborazione da parte di tutti in tal senso, minore sarà il numero degli oggetti effettivamente smarriti; **per ragioni di magazzino gli oggetti non reclamati al Time Out in cui vengono persi, vengono smaltiti dopo il Time Out dell'evento successivo.**

## 4. Area Out Game

L'**Area Out Game** è a disposizione per montare tende OG, ciascuna nei pressi della propria Casata o in altre aree dedicate, parcheggiare i propri mezzi o camper in aree specifiche, e usufruire dei servizi igienici. In queste zone non sei mai In Game, e puoi rilassarti tra un'avventura e l'altra; ricorda però che **intorno a te il gioco continua:** tienilo a mente, soprattutto se arrivi dopo il Time In e devi scaricare, per non disturbare il gioco altrui. In questa area, come **in tutta l'area evento l'organizzazione, non svolgendo alcuna attività di custodia, declina ogni responsabilità e non risponde, a nessun titolo, per furti, danni, smarrimenti di oggetti o denaro introdotti all'interno dell'area evento.**

### 4.1 Parcheggi

**1.** Le auto possano essere **parcheggiate solo ed esclusivamente nei parcheggi indicati:** non sul bordo delle strade d'ingresso, non sul retro delle fortificazioni, ecc. **Nel Compendio specifico di ogni evento trovi la mappa** aggiornata su dove parcheggiare.

**2. Aiutaci a non disturbare il gioco altrui prestando particolarmente attenzione nell'utilizzo dei parcheggi:** nella mappa del Compendio sono riportati i parcheggi **sosta lunga** (non si prende più il mezzo **fino al Time Out**) e quelli **sosta breve** (per chi ha necessità di usare la macchina **durante l'evento**). Data la disposizione di questi parcheggi, nelle vie di passaggio tra l'uscita e i parcheggi sosta lunga **non deve esserci alcun passaggio** di macchine per tutto l'evento, che risulterebbe alquanto palese, e tali giocatori sanzionati (questo **vale anche per mezzi guidati da familiari** o amici passati ad accompagnare il giocatore, che ne risulta comunque responsabile per le sanzioni).

**3.** Prima del Time In, puoi parcheggiare la tua auto in prossimità della tua fortificazione per scaricare: **una volta terminato portala subito al parcheggio. E' vietato lasciare il mezzo incustodito in altre zone, come ad esempio in prossimità della Cittadella.** A prescindere dal tuo orario di arrivo prima del Time In, nel Compendio trovi gli orari entro i quali tutte le

auto devono essere fuori dall'Area In Game. **Se arrivi dopo il Time In segui le indicazioni contenute nel Compendio.**

**4.** Parcheggia sempre di fianco ad auto già incolonnate; non creare nuove file, o rischi di far parcheggiare altre persone dopo di te in punti troppo vicini all'Area In Game! **Lascia sul cruscotto del tuo veicolo parcheggiato nome Out Game, gruppo e Casata In Game,** così da poterti rintracciare velocemente in caso di necessità.

**5.** E' assolutamente vietato parcheggiare vicino tende, sia In Game che Out Game. **Ti assicuriamo che se hai parcheggiato vicino una tenda, sicuramente hai sbagliato parcheggio** (guarda sul Compendio!). Qualsiasi spazio non indicato come parcheggio deve sempre essere lasciato libero, anche per il **passaggio di mezzi di sicurezza e logistici:** qualsiasi mancanza di questo punto provocherà note arbitrali e la **rimozione del veicolo con mezzi anche drastici.**

**6.** I camper (ed **esclusivamente i camper,** non automobili utilizzate per dormire) possono parcheggiare in appositi spazi alle spalle delle Aree In Game di alcune Casate (vedi Compendio).

**7.** Mezzi con **peso superiore a 3,5t** possono passare sull'erba per raggiungere altre zone dell'Area In Game solo in condizioni meteo ideali (non con terreno pesante causa pioggia).

#### 4.2 Area tende Out Game

Le tende vanno montate sempre incolonnate l'una di seguito all'altra, negli spazi indicati sul **Compendio.** Minimizzando lo spazio tra le tende, così da garantire più spazio per passare davanti ad esse, anche per questioni di sicurezza o per la mobilità dei veicoli, e agevolare il soggiorno di tutti. Non montare la tenda in un punto in cui nessun'altra è limitrofa, sicuramente dovrai poi smontarla e riposizionarla.

**1.** Dislocati in vari punti dell'Area Out Game puoi trovare bagni, punti acqua, e punti doccia dove appendere docce solari o usare acqua corrente. **L'area tende non è un campeggio attrezzato: non vi è presenza di corrente elettrica e l'acqua NON è potabile.**

**2.** **Non montare tende nel raggio di 4 metri da cisterne e bagni,** o precludi il passaggio dei mezzi di approvvigionamento e pulizia.

**3.** **E' vietato montare tende a meno di 4 metri da quelle IG dell'Area In Game.** Lascia questo corridoio libero sia per mezzi di emergenza che per evitare che la zona Out Game possa inficiare sul gioco (sia da un punto di vista di immersione che di scenicità).

**4.** Nell'usufruire dei servizi igienici è dovere di ogni partecipante lasciare i bagni puliti dopo ogni utilizzo.

**5.** L'acqua delle cisterne e dei bagni **non è potabile. Minimizza gli sprechi:** non lasciarla aperta mentre ti lavi le mani! **E' vietato utilizzarla e ricaricare taniche per la pulizia di piatti, pentole e altri usi di pulizia oggetti.** Il dispendio d'acqua per questa pratica non è sostenibile durante l'evento e penalizza la maggior parte dei giocatori (che utilizza le cisterne per pulizia personale e quindi in forma più contenuta). Se hai necessità di disporre acqua per questo scopo, puoi riempire le tue cisterne personali prima del Time (trovi orari e modalità sul Compendio); l'acqua è la stessa usata nelle normali cisterne, quindi **non potabile.**

#### 4.3 Smaltimento rifiuti

Tieni pulita l'area intorno alla tua tenda OG, e lasciala come l'hai trovata, senza cartacce, pezzi confusi di equipaggiamento, buche per terra, cartoni, ecc. Ci teniamo a far sì che anche l'esperienza Out Game sia soddisfacente per tutti!

1. I rifiuti che produci vanno **chiusi in sacchi neri e lasciati a fianco i bagni più vicini alla tua Casata**; se dormi nell'area tende OG vicino la Cittadella (assegnata alle Casate che non hanno la propria area tende OG immediatamente accanto al campo), **gettali direttamente nel cassone poco lontano**. Ti consigliamo di portare un rotolo di sacchi neri così da non avere problemi. **Rischi una sanzione** se dopo la tua partenza vengono trovati rifiuti nella zona che hai occupato.

2. Durante l'ultima notte di gioco, dalle 2.00 in poi, tutti i rifiuti prodotti devono essere invece **portati direttamente ai cassoni rifiuti disposti nella location**; non lasciare nulla vicino ai bagni o dove hai soggiornato.

3. **Se hai soggiornato in spazi In Game**, dopo il Time Out prima di allontanarti a fine evento assicurati che l'area assegnata sia riconsegnata come è stata trovata (senza buche e pulita), e che tutti i rifiuti siano stati gettati nei cassoni preposti. Lasciare sporco implica la **preclusione all'utilizzo degli spazi per montare tende IG e OG, e a sanzioni**.

4. Il cassone di rifiuti è a disposizione per qualsiasi tipo di immondizia di tipo ordinario prodotta durante l'evento; **è vietato introdurvi tutto ciò che non rientra in questa categoria, come ad esempio gazebo, mobilia, ecc.** Questo tipo di scarti vanno tassativamente portati via dall'area evento dalla stessa persona che li ha introdotti. Introdurre scarti vietati nel cassone o lasciarli in giro per la piana comporta l'esclusione dagli eventi futuri: non siamo una discarica!

## 5. Equipaggiamento

**Sei l'unico responsabile del tuo equipaggiamento!** Per equipaggiamento intendiamo qualsiasi oggetto per il LARP, vettovaglia, attrezzatura, scenografia e qualsiasi altro oggetto che introduci nell'area evento. **Sei responsabile del loro utilizzo**, delle conseguenze del loro utilizzo, anche se preso in prestito (e **diventi a tua volta responsabile di tutto ciò che prendi in prestito**).

### 5.1 Responsabilità sulle armi

Durante l'evento **è tuo dovere** accertarti che ciò che usi, soprattutto le armi, non sia danneggiato, usurato o pericoloso, e che armatura ed equipaggiamento non abbiano parti appuntite o taglienti che possano arrecare danno ad altri o a sé stessi. **E' vietato** utilizzare oggetti appuntiti, taglienti o in qualche modo pericolosi per sé stessi e per gli altri in situazioni concitate

In questo ambito ci teniamo a specificare il perché del nostro pensiero: in eventi con una così alta concentrazione di combattimento, fare controlli da parte dello Staff all'inizio dell'evento servirebbe solo come placebo. Infatti un'arma, di qualsiasi tipo si tratti, è fatta con materiali non adatti all'uso intensivo che singolarmente ogni giocatore può farne. La sua deperibilità è completamente casuale, persino un'arma appena comprata può rompersi poco dopo per difetti di fabbricazione, o magari perchè viene utilizzata in maniera sconsiderata portandola alla rottura.

Effettuare un check all'inizio di un evento da 4 o 5 giorni quindi è inutile e rischioso: garantire un'arma non è fattibile, dato che durante tutto l'evento può danneggiarsi letteralmente ad ogni colpo, e questo richiederebbe, ancora letteralmente, un check **continuo**, procedura impossibile da attuare; inoltre autorizzerebbe il giocatore che la usa a non controllarla più, quindi ad usarla in condizioni potenzialmente dannose a prescindere da qualsiasi controllo iniziale che vi sia stato fatto.

Dato che **non abbiamo interesse nel prendere in giro i nostri giocatori, preferiamo rendere manifesta e chiara la realtà: le armi sono sotto la responsabilità di chi le usa, in qualsiasi momento e in qualsiasi contesto**. I controlli Staff saranno comunque presenti,

mirati, su segnalazione o a campione.

Avendo bene in testa questi parametri, avvertiamo che i nostri controlli avranno **tolleranza zero** su oggetti ritenuti pericolosi a insindacabile giudizio dello Staff per sé stessi o per gli altri, con conseguenze che potranno anche portare all'esclusione dall'evento corrente e perfino a tutti quelli futuri.

### 5.2 Raccomandazioni sull'equipaggiamento personale

1. Quando usi le docce vicino la Cittadella devi attraversare un tratto comune, di piana: sei comunque tenuto ad avere un adeguato abbigliamento In Game: nessuno vuole vedere girare PG in accappatoi con colori sgargianti! Consigliamo una sacca di tela dove tenere il necessario per la doccia, transitando così verso e dalle docce adeguatamente In Game.
2. Data l'escursione termica tra giorno e notte raccomandiamo l'utilizzo di un vestiario adeguato composto di vari strati, così da essere più leggeri di giorno e adeguatamente coperti e al caldo di notte.
3. Non scordiamo nemmeno il necessario per dormire senza prendere freddo, abbondando con coperte e altri vestiti caldi. Il vestiario di gioco è un pessimo pigiama!
4. La possibilità di pioggia non è da sottovalutare: porta vestiario di riserva sia In Game che Out Game; restare con indumenti bagnati è il modo migliore per prendersi un malanno.

### 5.3 Scenicità e sicurezza Out Game negli effetti In Game

Quanto utilizzi effetti di gioco, come ad esempio quando curi, usi pozioni, estratti, rune, ecc, assicurati sempre di utilizzare materiali che non rechino nessun disagio o danno di alcun tipo agli altri giocatori (ad esempio reazioni allergiche). Evita misture che possano macchiare, **non usare o portare con te oggetti appuntiti o taglienti in battaglia o altre situazioni concitate**, maneggia oggetti di vetro con attenzione e così via. **Segui il buonsenso e nel dubbio non utilizzare qualcosa se pensi possa causare problemi.** Utilizzare in modo sbagliato o trasportare oggetti pericolosi in situazioni concitate è motivo di sanzione.

### 5.4 Sicurezza di armi e armature

1. Tenendo a mente il capitolo 2 di questo regolamento, ricorda quindi che **è tuo dovere controllare tutto il tuo equipaggiamento più volte durante l'evento** poiché qualora venisse arrecato un danno con un'arma o qualsiasi altra parte dell'equipaggiamento che risultasse non in regola, o l'arma fosse trovata non in regola da un controllo, **l'utilizzatore (ed eventualmente anche il proprietario, se preso in prestito) verrà sanzionato** in base alla gravità dell'accaduto e ne sarà altresì ritenuto responsabile.
2. Staff e PNG possono effettuare **controlli a campione** su qualsiasi parte dell'equipaggiamento dei giocatori: ciò che sarà trovato mancante rispetto agli standard minimi potrà anche essere sequestrato al giocatore (a fine evento riavrà tutto), che **sarà contestualmente sanzionato**.
3. Data la **crescente solidità delle armi prodotte** dai produttori mondiali, ricorda che a prescindere dal fatto che l'arma sia stata acquistata o prodotta da un artigiano **la responsabilità è comunque del proprietario e utilizzatore**.

### 5.5 Costruzione e sicurezza: armi a una e due mani

In generale le armi per il gioco di ruolo dal vivo sono realizzate in gomma ricoperte da uno strato di lattice colorato che le rende esteticamente simili ad armi vere. Al loro interno nella maggior parte dei casi vi è un'anima in vari materiali, che serve principalmente per dare

all'arma la giusta "rigidità" ed evitare che si spezzi o si afflosci. Va ricordato che l'arma deve mantenere una certa solidità e non consentire a nessuna sua parte di staccarsi dalla struttura principale (il pomolo non deve staccarsi dall'impugnatura ecc.).

**1. Varietà e standard:** oltre ad armi classiche come spade, martelli, asce, ecc, esiste una varietà praticamente infinita di armi particolari che necessitano di approvazione prima di poter essere utilizzate. **Ti raccomandiamo di contattarci prima** di costruire o far costruire un'arma del genere, così da ricevere ulteriori dettagli su cosa è permesso: è **meglio ricevere un diniego prima di sprecare tempo e risorse nella progettazione di un'arma non valida.**

**2. Imbottitura:** ogni parte dell'arma che nel combattimento potrebbe andare a impattare sull'avversario deve essere adeguatamente imbottita: pomelli delle armi, bastoni di asce, mazze, armi in asta, ecc dovranno tutte presentare comunque un'imbottitura.

**3. Oggetti e protesi in lattice:** o in altri materiali plastici (artigli, tirapugni, ecc.) **non** possono essere usati per combattere, ma esclusivamente per scene di ruolo nel massimo controllo.

**4. Punta delle armi:** le **armi a una mano** devono essere costruite lasciando minimo 4 cm dalla punta dell'arma all'inizio dell'anima rigida. Le **armi a due mani** lasciando minimo 15 cm dalla punta che impatta all'inizio dell' anima rigida.

**5. Anima delle armi:** un'arma da mischia

deve **obbligatoriamente** avere un'anima di fibra o materiali simili, niente legno o metalli. **Un'arma sprovvista di anima non può essere brandita per portare un colpo.**

**6. Paramani e guardie:** devono essere comunque **morbidi**. Non è permesso realizzarli con materiali duri come fibra di vetro, metallo, ecc.

**7. Peso delle armi:** il peso è importante in un'arma da gioco di ruolo dal vivo. Armi ben bilanciate possono essere controllate più facilmente e diminuiscono la possibilità di nuocere all'avversario. E' importante però **non esagerare con il peso di un'arma**, in quanto troppo peso rende l'arma più tozza e quindi parimenti pericolosa.

**8. Armi a catena:** sono accettate solo se la catena non supera i 45 cm. La parte libera che impatta (una o più palle, bastoni, ecc) deve essere senza anima e di lunghezza massima 50 cm. **La catena deve essere solo simulata, e realizzate in materiali morbidi.** La lunghezza totale dell'arma (dal pomolo al battente) deve comunque far rientrare l'arma a catena nella categoria di arma a una o due mani: un'arma a catena di massimo 115 cm è considerata arma a una mano; un'arma da 116 a 240 cm, a due mani.

## 5.6 Costruzione e sicurezza: armi a distanza

**1. Libbraggio:** armi da tiro (archi, balestre e altri dispositivi auto prodotti) devono essere **sotto le 25 libbre**. Per questioni sceniche quanto di sicurezza **sono vietate armi da tiro compound**.

**2. Dardi e frecce:** i proiettili che usi con archi e balestre **non possono essere fabbricati con materiali home made**, ma **devono essere costruiti in fabbrica** da professionisti del settore. Se vuoi assemblare da te frecce o dardi, è obbligatorio usare: asta di legno o fibra, cocca obbligatoria in plastica, impennaggio obbligatorio in piuma naturale o di plastica (minimo due piume per i dardi, minimo tre per le frecce), la testa deve essere obbligatoriamente acquistata presso esperti del settore (come Mytholon, Epic Armory, IDV) o presso rivenditori autorizzati (Fucina del Drago, Mytholon Shop Italia).

**3. Check proiettili:** se usi armi da tiro **è tuo dovere controllare prima e dopo ogni battaglia lo stato dei propri proiettili**. Controlla la testa per verificare che sia ancora intatta, tirala leggermente per controllare che sia adeguatamente fissata all'asta, fletti leggermente l'asta per controllarne la robustezza e controllare che le piume siano ben salde.

**Sono doveri obbligatori che un giocatore coscienzioso per sé e per gli altri rivolge ad ogni suo proiettile.** Sei tu responsabile per un'arma da te usata, quindi se sei in dubbio non usare quel particolare proiettile.

**4. Armi da tiro con altri dispositivi di lancio:** per armi ad aria compressa e simili, vanno utilizzati solo ed esclusivamente proiettili di almeno 4 cm di diametro, di gomma morbida o altro materiale altrettanto sicuro, senza nessun tipo di anima rigida all'interno. **Armi da tiro diverse da archi e balestre devono essere di volta in volta approvate dallo Staff**, che le valuterà anche da un punto di vista di conformità col setting di gioco. Se l'arma utilizza un sistema di propulsione a gas, **è obbligatorio l'uso di gas resistente alle alte temperature.** Un'arma ritenuta non valida non può essere utilizzata per nessuna ragione. **E' assolutamente vietato** l'utilizzo di qualsiasi arma NERF e qualsiasi tipo di fionda.

**5. Armi da fuoco:** in questa categoria rientrano armi al più tardi rinascimentali come pistole, archibugi, ecc, vietate quelle a tamburo o più moderne. Per simulare lo sparo devi utilizzare piccole capsule di polvere da sparo da reperire in qualsiasi negozio di giocattoli. **Se si verifica un malfunzionamento** (ad esempio la capsula esplosiva fa cilecca) il colpo è considerato nullo e non puoi utilizzare l'effetto di gioco. **È assolutamente vietato l'utilizzo di armi caricate a salve.**

**6. Armi da lancio:** in questa categoria **sono accettate solo accette, coltelli, chakram e shuriken.** Devono essere costruite prive di anima e con lunghezza minima di 20 cm e massimo 40 cm, o diametro minimo di 15 cm per armi circolari. Un'arma da lancio sarà accettata solo se adeguatamente scenografata, per evitare un lancio di oggetti vaghi, fastidiosi o fuori contesto.

#### 5.7 Costruzione e sicurezza: scudi

**1. Misure:** la misura massima consentita per uno scudo è di 2 metri lineari (misurati seguendo tutto il bordo dello scudo) sommando lunghezza e altezza. **L'altezza non può essere superiore ai 150 cm, e la larghezza agli 80 cm.** Ad esempio, sono ammessi scudi che misurano 130x70, 100x80 o 120x80, mentre non lo sono scudi misuranti 150x80, 110x90 o 160x40. La misura massima consentita **per gli scudi tondi è di 80 cm di diametro**, mentre **per i brocchieri (a prescindere dalla forma) è di 30 cm di diametro.** Scudi che superano queste misure anche solo di 1cm non possono essere utilizzati.

**2. Struttura interna:** uno scudo può essere fatto con o senza una struttura interna rigida o semi rigida. La struttura interna può essere fatta di plastica o legno ma **mai di metallo**, di nessun genere. La struttura **deve garantire una robustezza minima** che non deve essere intaccata dal normale utilizzo di gioco.

**3. Imbottitura:** ogni scudo deve essere sempre imbottito sul fronte (minimo 1 cm) e lungo i lati (minimo 3 cm). Bordi taglienti devono essere smussati e limati, e altri materiali che sporgono (come ad esempio viti) non devono sporgere da nessuna parte che può andare ad impattare su se stessi o sugli altri.

#### 5.8 Costruzione e sicurezza: armature

Se un'armatura ha bordi taglienti o protuberanze pericolose **non può essere utilizzata:** rischi di nuocere a te stesso e chi hai intorno, oltre che di danneggiare armi altrui.

#### 5.9 Costruzione e sicurezza: armi d'assedio

**1. Progettare un'arma d'assedio:** la costruzione di queste armi non rientra in canoni esplicabili in un regolamento fisso. Esiste difatti una varietà praticamente infinita di soluzioni che si possono adottare per simulare lo sparo di un cannone o il lancio di un trabucco! Data la rosa estremamente vasta delle possibili armi da assedio, per non escludere del tutto

varianti divertenti ed originali (come armi che sparano colpi in rapida successione), lo Staff si riserva di **regolamentare caso per caso**. Se vuoi cimentarti in questo progetto ti invitiamo a contattarci direttamente via telefono (+39 327742873) per ricevere pareri e consigli su ciò che intendi costruire. Ricorda che il giudizio di effettiva validità può essere dato solo in presenza dell'arma stessa.

**2. Check all'evento:** tutte le armi da assedio devono essere visionate dallo Staff prima di ogni evento, che ne valuterà la sicurezza e la rappresentazione scenica. Il check deve essere svolto ad ogni evento, anche se è stata già controllata e approvata precedentemente. Aver già giocato con un'arma l'evento precedente non le assicura assolutamente la riconferma l'evento successivo. **Se l'arma passa il check riceverà un glifo** che ne attesta validità e effetti di gioco, e potrà quindi essere utilizzata. **Non sono accettate armi poco sicure, costruite con materiali scadenti, esteticamente poco valide o giudicate non idonee**. Inoltre se l'uso in gioco dell'arma da assedio (caricamento, sparo, movimento, ecc) sarà diverso da quello concordato con lo Staff in qualsiasi forma e metodo, l'arma sarà **bandita** e i responsabili sanzionati.

**3. Responsabilità:** ribadiamo che, come per tutto il resto del tuo equipaggiamento, **sei tu il responsabile dell'utilizzo della tua arma d'assedio, e lo diventa anche chiunque altro la manovra**. Lo Staff può accertarsi della sicurezza dell'arma nelle prove di tiro, ma durante l'evento l'arma può danneggiarsi, essere usata per mirare su bersagli e/o distanze non idonee, essere utilizzata in maniera diversa o scorretta ecc. **Chi costruisce l'arma dovrebbe sempre essere colui che la adopera o che ne supervisiona l'utilizzo**.

**4. Distanza minima di utilizzo:** ogni arma da assedio ha una distanza minima entro la quale non può sparare. Tale distanza viene comunicata al momento del controllo da parte dello Staff.

**5. Trasporto:** è vietato trasportare un'arma da assedio carica, anche se con sicura. La velocità massima con la quale si deve trasportare un'arma d'assedio è a passo d'uomo.

**6. Scenicità:** l'arma deve essere interamente scenografata: non verranno accettate armi che presentano parti non adeguatamente rappresentate o realizzate con materiali inappropriati.

**7. Materiali e componenti:** un'arma da assedio non deve presentare parti taglienti in nessuna sua parte, proiettili inclusi. L'arma deve essere sicura anche per chi la utilizza e chi sta intorno: tutte le parti devono essere ben fissate, e non deve sussistere nessun rischio che dei componenti volino via durante l'utilizzo.

**8. Proiettili:** devono essere di diametro minimo 10 cm (anche quando si spara a colpo multiplo), ben costruiti, debitamente scenografati ed innocui. Non saranno accettati proiettili con parti dure al loro interno per aumentarne la gittata. Frecce scagliate mediante un'arma d'assedio devono essere lunghe almeno 1 metro (non devono essere frecce per archi semplicemente allungate, ma proiettili costruiti appositamente).

**9. Vantaggi In Game:** in base al meccanismo di propulsione utilizzato per far sparare l'arma, gli effetti di gioco ne risentono di conseguenza: **più l'arma da assedio è sicura, più i suoi effetti saranno potenti**.