

**JOINT STRIKE FORCE
HISTORICAL RE-ENACTMENT UNIT**

REGOLAMENTO INTERNO

**DISTRIBUZIONE AUTORIZZATA PER I SOLI APPARTENENTI
ALL'ASSOCIAZIONE**

**GIUGNO 2006
HEADQUARTERS, JOINT STRIKE FORCE HRU**

INDICE DEI CONTENUTI

1- Prefazione

2- Principi fondamentali

3- Comportamento

4- Uniforme

5- Campo

6- Armi

7- Manifestazioni

8- Extra

1- Prefazione

L'associazione JOINT STRIKE FORCE nasce dall'unione di due distinti gruppi di re-enactors italiani.

Motivati dalla stessa passione per la storia recente dell'U.S. Army, i membri della J.S.F fanno proprio lo stile di vita dei G.I. Americani e propongono con divise, attrezzature, armi e veicoli uno spaccato del mondo dell'esercito degli Stati Uniti.

L'unione della 10th MOUNTAIN DIVISION Historical Re-enactment Unit e del 75th RANGER REGIMENT Historical Re-enactment Unit fanno sì che i membri, pur mantenendo distinte le entità, siano e presentino un unico gruppo sintonizzato al meglio per la riuscita degli eventi rievocativi. La rigorosità storica di ricostruzione curata nei particolari e nello spirito di vita fanno un punto di forza e di vanto della JOINT STRIKE FORCE:

“CLIMB TO GLORY”

“RANGERS LEAD THE WAY”

Questo regolamento è stato ideato per venire incontro al problema di un'associazione formata da un numero sempre crescente di associati, per stabilire una linea di condotta comune da parte loro.

Tale regolamento non vuole togliere in alcun modo il divertimento degli associati stabilendo regole ferree, ma solo dare una guida di comportamento cui attenersi, in cui si rispecchia il volto dell'associazione stessa. Si richiede in ogni caso che ogni associato si attenga a queste regole.

2- Principi fondamentali

I principi fondamentali dell'associazione JSF sono la base della buona riuscita di ogni manifestazione cui essa stessa prende parte. L'associazione JSF è nata da due associazioni che per argomento di rievocazione, epoca e modo di pensare si sono trovate d'accordo.

Questi principi sono l'amicizia, il rispetto reciproco e il gran rispetto per le istituzioni che essa rievoca.

Quest'ultimo si manifesta tramite il realismo messo in mostra alle manifestazioni. Tale realismo, inoltre, si denota non soltanto dall'equipaggiamento esposto nelle varie occasioni, ma anche dall'aspetto e dal comportamento di ciascun socio.

Ordine e forma, tralasciando la disciplina, è la nostra mentalità guida.

I punti che seguono sono pertanto motivati da tali principi.

“il rispetto dell’uniforme, per la propria persona, per le regole, rispecchiano il carattere del socio, della sua unità e dell’associazione”

3- Comportamento

Dato che le date delle manifestazioni a nostra disposizione sono poche durante l'anno è indispensabile la partecipazione di tutti; le date sono fissate sempre con largo anticipo e per questo i soci hanno il tempo di pianificare e rendersi disponibili, solamente motivi gravi sono accettati come scuse.

Qualsiasi dimenticanza delle comunicazioni riguardanti le manifestazioni (ad esempio le date in cui si svolgono) è sinonimo di noncuranza dell'associazione.

E' obbligo del socio mantenere un comportamento consono all'uniforme che indossa, soprattutto nelle manifestazioni storico-rievocative.

Alle manifestazioni esterne o interne il socio deve presentarsi con l'uniforme pulita, stirata e in ordine (completa di ogni sua parte e mostreggiature), stessa cosa per l'equipaggiamento individuale quando previsto. Lo stesso vale per la cura della persona. Non sono ammessi capelli lunghi, barba o baffi non rientranti negli standard militari (AR 670-1). Non sono ammessi gioielli o altro tipo di ornamento che non sia: orologio, braccialetto di identificazione o sanitario e massimo due anelli (compreso anello nuziale o di fidanzamento). Nessun ornamento che non sia previsto per l'uniforme dovrà apparire su di essa, penne o matite comprese. E' permesso l'uso di occhiali da vista di tipo civile. E' permesso l'uso di occhiali da sole, purché non abbiano montature eccessivamente appariscenti, esclusi gli eventuali modelli in dotazione all'U.S. Army.

L'arma è un oggetto puramente scenico e tale deve rimanere. E' fatto perciò divieto assoluto di usare l'arma in qualsiasi modo che possa ritenersi offensivo verso terzi. Qual' ora per motivi scenico - ricostruttivi si dovessero usare tali armi in atteggiamento offensivo, sarà cura dell'associazione avvisare e farsi rilasciare regolare permesso da parte dell'organizzatore dell'evento che avrà cura di avvisare le autorità competenti e il pubblico dell'assoluta inoffensività delle armi in possesso dei soci dell'organizzazione.

E' fatto divieto assoluto di usare armi che non siano deinertizzate a norma delle vigenti leggi e prive di documentazione comprovante l'autenticità di avvenuta deinertizzazione. Sono ammesse riproduzioni ASG purchè in regola con le vigenti normative. E' fatto

assoluto divieto di portare qualsiasi tipo di arma bianca anche quando siano esse considerate a norma di legge “armi comuni da taglio”. Sono ammessi solo coltelli facenti parte di set da “posate da campo” e coltellini multiuso tipo “svizzero”.

L'attività dell'associazione comprende simulazioni di combattimento reale, quando è previsto dalla manifestazione, con l'uso di armi dette “scaccia cani” per simulare spari reali. In tali situazioni, al fine di scongiurare episodi di ferimenti, è fatto obbligo per tutto il personale indossare tappi per le orecchie, pena la non partecipazione alla dimostrazione. E' fatto divieto di sparare con questo tipo di arma a una distanza inferiore ai 5 metri da qualunque persona si trovi nella scena, che esso sia membro dell'associazione o partecipante esterno. E' fatto assoluto divieto di utilizzare tali dispositivi all'interno di veicoli o luoghi chiusi.

4- Uniforme

Si ritiene che per rievocare in maniera che piaccia sia al socio stesso che al pubblico, bisogna ricreare un personaggio da rappresentare, di cui andrà studiata la storia ed il ruolo all'interno dell'associazione.

Il tal modo la scelta dell'uniforme e degli equipaggiamenti risulterà più chiara e sarà più chiaro anche per lo spettatore. E' cura del socio, costruire l'uniforme e mantenerla in uno stato più che decoroso.

Si è tenuti a spiegare ad un eventuale spettatore interessato, il proprio ruolo ed il proprio equipaggiamento.

Non sono ammesse uniformi, fregi, equipaggiamenti, armi e quant'altro non sia attinente all'epoca e ai reparti ricostruiti.

Sono ammesse solo uniformi ed equipaggiamenti in più che dignitoso stato di conservazione.

Le uniformi adottate dalla Joint Strike Force sono le uniformi di recente utilizzo dallo U.S. Army.

Le uniformi da combattimento ufficiali utilizzate sono:

- Desert Battle Dress Uniform composta da:

Stivaletti desert;

Pantaloni;

Giacca;

Maglietta;

Accessori;

Copricapo (patrol cap, boonie hat, basco)

Eventuale equipaggiamento aggiuntivo come goretex etc

- ACU Army Combat Uniform composta da:

Stivaletti desert;

Pantaloni;

Giacca;

Maglietta;

Copricapo (patrol cap, boonie hat, basco)

Accessori;

Eventuale equipaggiamento aggiuntivo come goretex etc

Le parti di uniforme elencate in precedenza non devono mancare per nessun motivo alle uniformi dei soci, poiché esse sono parti inscindibili di ciascuna uniforme.

Le uniformi da combattimento/fatica del socio deve essere completa di tutti i PATCH e i PIN che il personaggio rievocato richiede.

E' tollerato solo per i nuovi soci, appena entrati a far parte della JSF, una non perfetta uniformità della divisa solo per breve tempo, per tutti gli altri componenti deve essere adottata la più rigorosa veridicità storica dell'uniforme.

Chi entra a far parte della JSF può scegliere di adottare, sulla spalla sx, uno dei due patch ufficiali (75th RANGER RGT, 10th MOUNTAIN DIV.) Per il patch sulla spalla destra si adotta il criterio di libera scelta. Per tutte le mostreggiature richieste si fa riferimento al manuale AR-670-1.

Il socio, oltre alle uniformi completa dei distintivi e insegne, deve indossare sempre il proprio tesserino di riconoscimento.

ASPETTO DELL'UNIFORME

Durante la manifestazione, a manifestazione avviata (minimo 1 ora prima dell'apertura al pubblico) tutti devono indossare l'uniforme lavata e stirata.

L'uniforme deve essere sempre indossata in maniera corretta e completa (cio comprende anche l'igiene personale e la barba) durante le cerimonie (alzabandiera, ammainabandiera, drill training).

Dentro il perimetro del campo, è tollerato non indossare la giacca e il copricapo, ma è necessario indossare sempre il tesserino di riconoscimento che reca nome e grado a patto che il socio non sia impegnato cerimonie, turni di guardia, pubbliche relazioni e qualsiasi altra forma ufficiale.

Fuori dal perimetro del campo (uscita dovuta a motivi ufficiali o ricreativi o per bisogni fisiologici) è obbligatorio indossare la giacca, il copricapo ed il tesserino in vista.

5- Campo

L'accampamento è lo sfondo del comportamento dei soci dell'associazione durante le manifestazioni rievocative, pertanto mantenere un'aspetto "marziale" del campo è importante quanto l'aspetto dell'uniforme di ciascun socio.

Un campo in ordine darà un aspetto professionale e serio all'intera attività dell'associazione, inoltre limita possibili furti di oggetti abbandonati.

Mantenere un rigoroso ordine nella zona operativa è tassativo, inoltre occorre ricordarsi che bere qualunque bevanda alcolica e fumare è vietato.

Per questo motivo il campo possiede una cosiddetta "zona ricreativa" nel quale si potranno svolgere le attività di svago, da tenere comunque presente che anche tale zona necessiterà di avere un ordine decoroso.

Ogni singolo socio, dopo la sveglia e per tutta la giornata, dovrà avere cura di mantenere l'ordine nel proprio spazio.

Saranno istituiti ufficiali e/o sottufficiali di ispezione affinché vigilino sul comportamento degli altri soci in tal senso.

Non saranno ammessi allontanamenti dal campo di oltre 4 soci per volta per scopi ricreativi per mantenere una certa presenza all'interno del campo

Durante i raduni di rievocazione storica sarà possibile avere con se i propri animali domestici. Sarà cura del padrone realizzare un recinto apposito affinché non siano d'intralcio alla realizzazione della rievocazione stessa.

CERIMONIE E DRILL TRAINING

Le attività nel campo della JSF comprendono cerimonie ufficiali quali alzabandiera, ammainabandiera e drill training.

E' richiesto che tutto il personale dell'associazione presente durante la manifestazione partecipi a tali cerimonie.

Il drill training consiste nell'insegnamento e nell'esecuzione dei movimenti marziali delle truppe in parata e in cerimonia.

La JSF esegue tali cerimonie come da manuale FM 22-5.

Chi fra i soci non intendesse partecipare al drill training sarà escluso anche da tutte le altre cerimonie (apertura e chiusura, e commemorazione) durante le manifestazioni.

In tal caso sarà sua cura rimanere all'interno del campo sorvegliando lo stesso.

6- Tabella orari

In questo capitolo sono elencati gli orari di svolgimento delle adunate del personale. Ogni socio è OBBLIGATO a prendere parte alle adunate ed a farlo in maniera puntuale.

I seguenti orari sono standard, essi possono subire variazioni.

Eventuali cambi di orario, dovuti a qualsiasi motivo verranno comunicati tempestivamente.

- Ore 9.00 Alzabandiera

Prima adunata della giornata, ogni socio deve presentarsi con l'uniforme completa, avendo già sopperito alle esigenze di sveglia (colazione e igiene personale). Al termine, il personale è pronto a iniziare la giornata.

- Ore 9.30 Briefing

Momenti in cui tutto il personale radunato discute dell'attività giornaliera: in questo momento si firseranno gli orari di due sessioni di drill training (uno in orario manifestazione e uno al di fuori) e della dimostrazione dal vivo (eventualmente pianificazione di quest'ultima).

Verranno assegnate le mansioni di ogni socio, ad esempio ufficiale di ispezione, corpo di guardia, addetti al cibo, immondizie, etc

- Ore 12.00 Pranzo

La truppa è chiamata ad adunata generale per la preparazione e la consumazione del pranzo all'interno del campo. Il personale deve occuparsi di liberare il tavolo dalle proprie stoviglie e del materiale comune prima di dedicarsi a qualunque altra attività. Tale adunata è suscettibile di cambiamento nel caso in cui l'organizzazione offra pasti non consumabili all'interno dell'accampamento.

- Ore 18.00 Ammainabandiera

Ultima adunata della giornata, ogni socio deve presentarsi con l'uniforme completa. Al rompete le righe, il personale è dispensato dallo svolgimento delle proprie mansioni ed è in libertà, compresa l'uniforme.

- Ore 19.30 Cena

La truppa è chiamata ad adunata generale per la preparazione e la consumazione del pranzo all'interno del campo. Il personale deve occuparsi di liberare il tavolo dalle proprie stoviglie e del materiale comune prima di dedicarsi a qualunque altra attività.