

DE LA GUERRE

Gran Bataille

Ideatore: Maurice Delarouge

Sviluppatori: Maurice Delarouge, Maxime Broche, Ilic Yprite, Guy Cadenette

Questo regolamento è pensato per poter rendere più credibili, attraverso semplici ed intuitive regole, gli scontri di età napoleonica, evitando fasi di stallo e di non-sense (plotoni che si sparano senza alcun risultato; mischie nelle quali non si sa chi sia il vincitore; fuoco di artiglieria senza effetti; cariche di cavalleria continue e senza senso apparente).

Si sono tenute presente le seguenti, ovvie, considerazioni:

1. Il numero limitato di rievocatori rispetto la realtà storica.
2. Il fatto che i fucili non sparano veramente.
3. La difficoltà di risolvere, da parte degli arbitri, situazioni complesse o di valutare le distanze.
4. Il divertimento dei rievocatori
5. La comprensibilità dello scontro da parte del pubblico.

Alcune scelte potranno sembrare draconiane, ma dobbiamo sempre tenere presente che la necessità primaria è quella della semplicità.

1.0 - MATERIALI OCCORRENTI

1. Due bandierine da piantare per terra per indicare i Rally Point.
2. Bandiere grandi da piantare per terra per indicare gli obiettivi.
3. Una bandierina da dare ad ogni arbitro.
4. Un foglio da dare ad ogni arbitro per tenere i conteggi.
5. (Facoltativo) Delle ricetrasmittenti.

2.0 - ORGANIZZAZIONE DEGLI ESERCITI

2.1 – Dimensione delle unità

Cavalleria: almeno 3 cavalieri, fino ad un massimo di 6. In caso di presenza di uno o due cavalieri, questi verranno utilizzati come staffette portaordini.

Artiglieria: almeno 3 uomini + 1 capopezzo, fino ad un massimo di 6 + 1 capopezzo. Ogni pezzo di artiglieria agisce singolarmente sul campo di battaglia.

Fanteria: sia che agisca in ordine chiuso o aperto, si basa su gruppi formati da un minimo di 10 soldati + 1 comandante ad un massimo di 14 soldati + 1 comandante. Idealmente rappresenta un plotone.

Tutte le unità non possono suddividersi in sotto unità (sezioni).

2.2 – Struttura di comando e compiti

Comandante in Capo. Si tratta del comandante più alto in grado di ogni parte presente sul campo. I suoi compiti/attribuzioni sono:

- 1) Decide lo schieramento iniziale.
- 2) Impartisce alle unità gli ordini iniziali, che devono essere scritti
- 3) Impartisce alle unità gli ordini (orali o scritti) durante lo scontro tramite staffette.
- 4) Ha a disposizione fino a 4 staffette.
- 5) Non si può aggregare alle unità combattenti.
- 6) Non può essere ucciso

Comandanti di battaglione (facoltativi). Si tratta di un grado intermedio fra il comandante in capo e le unità, che può essere introdotto dal Comandante in Capo nel caso un singolo gruppo di rievocazione storica riesca a formare più di un plotone o se il numero di plotoni presenti sia eccessivo da comandare direttamente. I suoi compiti/attribuzioni sono:

- 1) Riceve ordini dal Comandante in Capo e li trasmette ai suoi plotoni. Il primo ordine della battaglia dovrà essere scritto.
- 2) Ha a disposizione fino a 2 staffette portaordini.
- 3) Non si può aggregare alle unità combattenti.
- 4) Non può essere ucciso.

Comandante di plotone. Si tratta del più basso grado di comando presente sul campo. I suoi compiti sono:

- 1) Non può sparare
- 2) Riceve ordini dal proprio capo battaglione o dal Comandante in Capo
- 3) E' aggregato all'unità combattente, ma non conferisce bonus.
- 4) Decide se caricare un plotone nemico e decidere quanti Punti Slancio utilizzare nelle mischia.

2.2 – Formazioni e azioni consentite

La fanteria può avere tre formazioni: in linea, in ordine aperto, in quadrato.

• In linea: formazione con i soldati spalla a spalla, su due ranghi di profondità. Questa formazione può effettuare cariche contro altra fanteria in linea, contro fanteria in ordine aperto, contro fanteria in quadrato e contro artiglieria.

• In ordine aperto: formazione nella quale i soldati non sono spalla a spalla, pur formando un fronte riconoscibile; devono comunque combattere su due ranghi, ancorché distanziati fra loro. La formazione può caricare solo artiglieria.

• In quadrato: questa formazione non può mai effettuare cariche: se contattata da fanteria in linea, va automaticamente in rotta. Con i nostri numeri è evidente che è impossibile formare un “quadrato”; dunque sarebbe più corretto parlare di “riccio”, con i soldati che formano una sorta di cerchio

La cavalleria manovra sempre in linea. Può caricare altra cavalleria, l'artiglieria ed ogni tipo di fanteria.

L'artiglieria è considerata non-in-formazione e non può effettuare alcuna carica.

3.0 - ORGANIZZAZIONE DELLO SCENARIO

3.1 – Il campo di battaglia

Prima di cominciare, bisogna collocare sul campo di battaglia:

• Rally Point (RP): ogni parte ha un Rally Point, che si trova dietro la linea di partenza, e che viene indicato da una bandiera piantata per terra. Si tratta del punto di raccolta di ogni esercito, cioè il punto nel quale dovranno andare i plotoni andati in rotta; qui si riorganizzeranno e potranno poi riprendere la partita. Se tale punto viene occupato dal nemico, i plotoni che rompono il morale non possono riprendere il gioco fino a quando non si riuscirà a riconquistare tale RP; in più, vi sarà una forte penalizzazione di punteggio. Nel rally point, inoltre, si trovano i rifornimenti di proiettili per fanteria e artiglieria.

• Objective Point (OB): fra i due Rally Point si collocheranno un numero variabile di obiettivi tattico/strategici da difendere o da conquistare, anch'essi contrassegnati da una bandiera piantata nel terreno.

3.2 – Briefing prima della battaglia

Prima della battaglia, si terrà un briefing fra gli arbitri ed i soli comandanti in capo degli eserciti. In questa occasione, gli arbitri, che eleggeranno un proprio capo-arbitro, comunicheranno:

1. L'ora d'inizio della battaglia, che verrà segnalata tramite un colpo di cannone.
2. La durata della battaglia.
3. Dove si trovano le bandiere-obiettivo e quelle dei Rally Point.
4. Quali sono e dove si trovano eventuali coperture che offrono dei bonus.
5. Vengono determinate quali unità sono considerate essere “Veterani”, “Addestrati”, “Reclute”. Tale assegnazione può essere anche casuale.
6. I comandanti in capo possono, a discrezione, fare un successivo briefing con i propri subordinati.

4.0 - ORDINI

4.1 – Tipi di ordini

Gli ordini che vengono impartiti devono essere precisi e definiti. Si distinguono i seguenti tipi di ordini:

- Movimento di avanzata: il C-in-C può esprimere una distanza (portatevi avanti di 100 passi) o indicare un riferimento geografico (raggiungete la tal posizione). Qualora vengano ingaggiate truppe nemiche, deve essere specificato il comportamento che dovranno tenere le truppe (attaccarlo, ritirarsi, caricarlo).
- Movimento di ritirata: bisogna specificare la distanza della ritirata (50, 100 passi/metri) o il punto sul quale essa deve terminare; va inoltre specificato come essa deve avvenire: se combattendo, oppure in modo precipitoso.
- Movimento di attacco: le truppe devono ingaggiare il nemico, cioè impegnarlo in un'azione a fuoco oppure entramdo in mischia. L'obiettivo è dunque la conquista di una posizione (bosco, ridotta, edificio, collina) oppure di sconfiggere una determinata unità nemica (es: attaccare la fanteria all'estrema destra dello schieramento nemico).

4.2 – Caratteristiche degli ordini

In base all'ovvio principio di gerarchia militare, i comandanti subordinati sono tenuti ad eseguire gli ordini ricevuti. Il comandante che, a giudizio dell'arbitro, non esegue gli ordini ricevuti, riceve una penalizzazione di 15 punti.

L'ordine iniziale deve essere scritto; quelli successivi possono essere orali o scritti a discrezione e possono essere trasmessi a voce (e l'arbitro in tal caso deve ovviamente essere in grado di ascoltare) dal comandante o tramite staffetta.

Si noti però che non è consentita l'iniziativa di reparti che si siano riorganizzati dopo la rotta e che si trovino presso il loro Rally Point in attesa di ordini.

5.0 - FUOCO DI FUCILERIA

Quando due unità entrano nel campo utile di tiro, valutato a discrezione dell'arbitro sulla base del terreno, l'arbitro alza una bandiera o un braccio e lo annuncia.

Ogni unità può sopportare 3 colpi così modificati:

- +1 colpo se unità dietro ripari
- 1 colpo se unità in ordine aperto o artiglieria
- se unità di cavalleria
- se in quadrato
- se cambia formazione durante lo scontro a fuoco

NOTE

- 1) Per semplicità, il fuoco del quadrato è considerato essere senza conseguenze. Un quadrato non arretra mai. Va sempre in rotta.
- 2) Si può concentrare il fuoco di due o più unità contro una.
- 3) Per esigenze di scenario il numero di colpi che una unità può subire prima di perdere lo scontro a fuoco può essere aumentato o diminuito.
- 4) Una unità può in qualunque momento interrompere il duello di fuoco effettuando un movimento di ritirata.

Validità dei fuochi

Il fuoco delle truppe in ordine chiuso e aperto è valido se la salva:

- a) avviene nello stesso istante;
- b) se sparano, a giudizio insindacabile dell'arbitro, almeno la metà dei fucili.

Risultato del duello di fucileria

Vince il duello l'unità che per prima infligge al nemico il numero di colpi massimo che il bersaglio può subire.

Unità perdente

- Si ritira di 50 passi verso il più vicino Objective Point o Rally Point.
- Se artiglieria, il pezzo viene lasciato in loco e si muovono i soli artiglieri. Il pezzo non potrà essere in alcun modo spostato o riutilizzato dal nemico.
- Se quadrato, va automaticamente in rotta.

Unità vincente

- Deve obbligatoriamente ricaricare sul posto i fucili
- Deve continuare ad eseguire l'ultimo ordine ricevuto.

Pareggio

Può accadere che l'ultimo fuoco di entrambe le unità avvenga praticamente nello stesso istante, per cui vi sia incertezza su chi abbia sparato prima. In tal caso, si considera un pareggio ed entrambe le unità arretrano di 25 passi e riprendono ad eseguire gli ordini precedentemente ricevuti.

6. 0 – FUOCO DI ARTIGLIERIA

- Ogni pezzo di artiglieria agisce singolarmente sul campo di battaglia.
- Ogni pezzo di artiglieria inizia la battaglia con 10 colpi; altri 2 stock da 10 colpi sono tenuti presso il rally point. In totale il pezzo ha 30 colpi da gestire
- Il bersaglio è valido a giudizio insindacabile dell'arbitro.
- Un pezzo spara in due modalità: a mitraglia fino a 50 passi; a palla oltre I 50 passi.

Tipo bersaglio	Mitraglia	Palla
Fanteria ordine chiuso	1 colpo per farla arretrare	2 colpi per farla arretrare
Fanteria ordine aperto	2 colpi per farla arretrare	4 colpi per farla arretrare
Quadrato	1 colpo per mandarlo in rotta	1 colpo per mandarlo in rotta

+ 1 colpo, se bersaglio dietro una qualunque copertura. Coperture date da edifici o città conferiranno un bonus che verrà valutato dagli arbitri prima della battaglia)

- Un pezzo di artiglieria che subisce 3 colpi da altra artiglieria o fanteria si considera neutralizzato: gli artiglieri tornano al rally point e lasciano il pezzo sul posto.

6.0 – MISCHIE

8.1 Modalità di mischia

Si considera “in carica” un plotone che abbassa la baionetta: da questo momento, il plotone dovrà muovere contro un’unità nemica senza fermarsi a sparare. L’unità bersaglio potrà anch’essa abbassare le baionette, ma dovrà rimanere ferma: per ragioni di semplicità non è ammessa la controcarica.

Ogni plotone ha 3 cariche a disposizione: questo numero potrà essere aumentato o diminuito di uno sulla base delle esigenze di scenario. La cavalleria ha invece a disposizione 6 cariche.

Dal momento che i plotoni hanno più o meno la stessa forza numerica e che ovviamente non possiamo basare l’esito su chi spinge di più, si decide che ogni reparto all’inizio della battaglia ha 10 punti slancio e che il comandante di plotone decide in piena autonomia quanti impegnarne in ogni mischia.

Vince la mischia chi ha più punti slancio. In caso i punti slancio siano pari, vince la mischia il difensore, con ciò simulando eventuali fuochi effettuati prima del contatto.

Esempio: il plotone A subisce una carica da B. Poichè si trova in posizione molto avanzata e può permettersi di arretrare di 50 passi, il comandante di A decide di non opporre grande resistenza, per cui decidere di spendere un solo punto; viceversa, B deve assolutamente avanzare e decide di non correre rischi e ne impiega 5. La mischia viene vinta da B, che però ora avrà ancora due sole cariche e 5 punti slancio.

Nota bene

- 1) Si possono portare fino a due unità contro una in una singola mischia: ovviamente, le due unità amiche potranno sommare i loro punti slancio.
- 2) Per semplicità non è possibile caricare una unità nemica già impegnata in uno scontro a fuoco.

8.1 – Fianco e retro

Il fianco e retro viene deciso dall’arbitro dell’unità che subisce fianco o retro.

- ◆ Unità contattata sul fianco arretra automaticamente.
- ◆ Unità contattata sul retro va in rotta automaticamente.

8.2 – Conseguenze dello scontro.

Unità vincente: mantiene o conquista la posizione; non può inseguire l’unità perdente.

Unità perdente: va in arretramento o rotta.

7.0 – CAVALLERIA

Dato che nelle nostre simulazioni la cavalleria è raramente presente e, quando lo è, ha numeri piuttosto limitati, si stabilisce, per semplicità:

- 1) La cavalleria costituisce reparti con minimo 3 cavalieri.
- 2) Per semplicità non vi sono differenziazioni di specialità di cavalleria (dragoni, corazzieri, ussar). Cavalleria è cavalleria.
- 3) Ogni reparto di cavalleria ha a disposizione 6 cariche; una volta eseguita una carica (sia essa vittoriosa o meno), essa ritorna comunque al rally point.
- 4) La cavalleria non subisce mai perdite: in tal modo non vi è bisogno di avere un arbitro a cavallo.

6.1 – Tipi di mischie con la cavalleria

Per ovvie ragioni di sicurezza, non vi è bisogno che la mischia avvenga tramite contatto fisico; si considera mischia quando la cavalleria è a circa 15 metri dall'unità bersaglio.

Cavalleria VS Cavalleria	Non vi sono né vinti, né vincitori. Dopo qualche scambio di sciabolate, le due cavallerie tornano al proprio rally point, senza effettuare altre cariche nel frattempo. Si tratta del tipico caso in cui un giocatore usa la propria cavalleria per “annullare” quella avversaria.
Cavalleria VS Fant. Non in quadrato	La fanteria va direttamente in rotta.
Cav. VS quad.	La cavalleria viene respinta e torna al Rally Point.
Cavalleria VS Artiglieria	Se la cavalleria subisce un colpo prima di entrare nei 30 metri, allora essa si considera respinta. Viceversa, se non riceve colpi, gli artiglieri vanno in rotta al Rally Point.

8.0 – ARRETRAMENTO E ROTTA DELLE UNITÀ

7.1 – Arretramento

Le unità in arretramento, per semplicità, non possono essere oggetto di carica e/o fuoco.

L'arretramento è sempre di almeno 50 passi: è discrezione del comandante aumentare la distanza di arretramento.

Una volta ricomposto il fronte verso il nemico, il comandante di plotone può:

- 1) Rimanere fermo. Si tratta del tipico caso in cui l'ordine ricevuto è chiaramente impossibile da portare a termine (esempio: ho perso una posizione ora difesa da quattro plotoni nemici). In tal caso
- 2) Continuare ad applicare l'ultimo ordine ricevuto prima dell'arretramento. Quindi, nel caso in cui l'ordine precedente fosse quello di difendere una certa posizione poi persa, può ordinare di attaccare la posizione persa.

7.2 – Rotta

Tutti i plotoni di fanteria e le artiglierie vanno in rotta al terzo arretramento consecutivo subito: è tuttavia aumentare o diminuire di uno questo numero, sulla base delle necessità dello scenario. Esistono le seguenti eccezioni:

- 1) La cavalleria va in rotta al secondo arretramento consecutivo subito da fuoco (se si è così sprovveduti da tenere la cavalleria ferma sulla linea del fuoco, è giusto pagarne le conseguenze!).
- 2) Quadrato va in rotta quando subisce un colpo di artiglieria a mitraglia o due a palla.
- 3) Fanteria non in quadrato contattata da cavalleria.

7.3 Riorganizzazione dalla rotta

Una unità in rotta deve rompere i ranghi e raggiungere il più velocemente possibile il Rally Point o Objective Point più vicino.

Qui arrivata ricompone i ranghi e rimane ferma obbligatoriamente 5 minuti: in questa pausa potrà rifornirsi di cartucce.

Per poter tornare però in gioco dovrà ricevere un nuovo ordine: la rotta si considera aver annullato l'ordine precedente.

L'unità potrà ovviamente difendere il Rally Point se attaccato.

9.0 - ARBITRI

Ogni unità tattica deve essere seguita da un arbitro.

Gli arbitri hanno i seguenti compiti:

1. Compilare la scheda controllo della loro unità.
2. Ricevere il primo ordine dell'unità e verificare che sia rispettato.
3. Determinare, alzando la bandierina, quando la sua unità è sotto tiro nemico.
4. Verificare il numero dei colpi subiti dall'unità.
5. Decretare la ritirata e l'eventuale rotta dell'unità come conseguenza di scambi di fuoco o di mischie.
6. In caso di rotta, portare il reparto al Rally Point, cronometrare 5 minuti; al termine degli stessi l'unità ridiventa operativa, ma per muovere dovrà ricevere un nuovo ordine dal Comandante in Capo.

10.0 – CALCOLO DEI PUNTEGGI

Punteggio	Azione
-50	Per ogni reparto che ritorna in combattimento dal proprio Rally Point senza aver ricevuto ordine.
-30	Per ogni cannone catturato dal nemico.
10	Per ogni unità mandata in rotta. Per ogni unità di cavalleria respinta dal fuoco di artiglieria. Per ogni unità di cavalleria respinta dal quadrato.
20	Per la conquista dell'obiettivo più vicino.
40	Per la conquista di un obiettivo collocato fra il più vicino e il più lontano
80	Per la conquista dell'obiettivo più lontano,
100	Per la conquista del Rally Point avversario,

SCHEDA DI CONTROLLO

Unità: _____ Arbitro: _____

Duelli di fucileria o mischie (Vinto/Perso)

- | | |
|-----------|-----------|
| 1° _____ | 11° _____ |
| 2° _____ | 12° _____ |
| 3° _____ | 13° _____ |
| 4° _____ | 14° _____ |
| 5° _____ | 15° _____ |
| 6° _____ | 16° _____ |
| 7° _____ | 17° _____ |
| 8° _____ | 18° _____ |
| 9° _____ | 19° _____ |
| 10° _____ | 20° _____ |

Cariche effettuate

-

- | | | | | | | | |
|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| Fanteria mandata in rotta (10 pt.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Cavalleria respinta da artiglieria (10 pt.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |
| Cavalleria respinta da quadrato (10 pt.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |
| Unità tomato in battaglia da RP senza ordini (50) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> |
| Conquista Objective Point (20 pt.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |
| Conquista Objective Point (40 pt.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |
| Conquista Objective Point (80 pt.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |
| Conquista Rally Point (100 pt.) | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | | | |