REGOLAMENTO UNICO — OP. BATTLEFIELD

6 ORE DI GIOCO · DUE FAZIONI + TEAM RECON

Documento	Regolamento unico dell'evento
Data	17/09/2026
Emesso da	Direzione Evento (DE)

Questo è l'unico documento da leggere: per questa giornata vale quello che c'è scritto qui.

1. IN BREVE

Durata	6 ore di gioco continuato
Fazioni	BLU (US) e ROSSA (RU) — 64 operatori ciascuna
Team Recon	Da 3 a 4 team indipendenti, massimo 4 operatori ciascuno. Il loro compito è fare i cacciatori di taglie
Obiettivi	2 HQ conquistabili + 4 Punti Conquista. Tre attivi dall'inizio, il quarto entra in gioco a partita avviata
Conquista	2 badge per fazione, non uno di più. Li portano solo i 2 Team Specialisti
App	La DE fa girare TrimWan. I giocatori abilitati usano ATAK (solo Android), pacchetto fornito dalla DE
Ferite	Tre con il plate carrier, due con chest rig o senza gibernaggio. Tempi di cura ridotti
Chi vince	La fazione che ha tenuto i Punti Conquista per più secondi in totale
Quota	10 € a operatore, parcheggio compreso

REGOLA D'ORO

Nel dubbio ci si conta colpiti e si va avanti. In campo non si discute: si chiama la DE sul canale di servizio e si chiarisce dopo.

Il gioco dura 6 ore. Meglio perdere un punto che perdere mezz'ora a litigare.

2. LA GIORNATA

ORARIO	COSA SUCCEDE
07:00	Ritrovo e accrediti. Pagamento quota, consegna codice operatore e marker
07:30	Cronografo e controllo del materiale medico, operatore per operatore
07:50	Briefing lampo. Ogni fazione consegna i propri TARGET. I Responsabili del Badge ritirano e firmano

ORARIO	COSA SUCCEDE
08:00	Tutti negli HQ. Prova di passaggio dei badge sulle scatole
08:30	START GAME
a sorpresa	Il quarto Punto Conquista entra in gioco. Quando e dove lo decide la DE: compare da solo sulla mappa
14:30	CESSATE IL FUOCO
14:45	Bonifica del campo, riconsegna dei badge alla DE, consegna foto dei Recon

Il briefing della mattina è corto davvero: quello che c'è da sapere è in questo documento, e va letto prima di arrivare.

3. SICUREZZA E CONDOTTA

- Protezione occhi sempre indossata dentro l'area di gioco. Chi la deve togliere ferma il gioco intorno a sé gridando "CESSATE IL FUOCO".
- Fuori dall'area di gioco l'ASG va in sicura, meglio senza caricatore.
- Non esiste il preavviso verbale: niente "bang, sei morto". Si è fuori gioco solo se colpiti da un pallino.
- Colpi amici, rimbalzi e colpi dubbi si dichiarano. Nel dubbio ci si conta colpiti.
- Ognuno porta via i propri rifiuti: bottiglie, involucri, nastro.
- Atteggiamento civile verso compagni, avversari e staff. Sempre.
- Luce verde = operatore fuori gioco. È l'unica luce ammessa ai giocatori.
- Luce blu = Direzione Evento. È neutrale, non si ingaggia, non si usa come copertura e non le si chiedono informazioni tattiche.

Segnaletica di edifici e grotte

CARTELLO	SIGNIFICATO	COME CI SI COMPORTA
Nero	Zona pericolosa	Vietato entrare. Nessuna eccezione, mai
Rosso	Zona accessibile	Si spara solo con la pistola. Mai vicino alle uscite
Verde	Zona accessibile	Nessuna limitazione
Nessun cartello	Zona accessibile	Vietato sparare all'interno e vicino alle uscite

4. ASG E MUNIZIONAMENTO

- Solo repliche di armi realmente esistenti. Niente modelli di fantasia.
- Potenza massima 1,00 J per tutte le categorie, controllata al cronografo prima dell'inizio.
- Pallini biodegradabili e a bassa visibilità. Nessun limite alla quantità.
- Solo caricatori monofilari (real-cap o mid-cap), quanti ne vuoi. Vietati hi-cap, tamburo, a rotella o a molla ed elettrici.
- Unica eccezione: il box magazine della SAW usata dall'Automatic Rifleman.
- Granate e fumogeni non ammessi.
- Coltello finto in gomma o plastica morbida: manda direttamente in stato BLACK.

5. DOTAZIONE OBBLIGATORIA

NIENTE MATERIALE MEDICO, NIENTE CURE

Il materiale medico si controlla al cronografo, operatore per operatore. Chi si presenta senza viene segnato dalla DE.

Chi non ha benda israeliana e tourniquet gioca lo stesso, ma per tutta la giornata è senza cure: al primo colpo va dritto in BLACK. Niente GREY, niente attesa, nessuno può curarlo.

Le scorte del Combat Medic servono a rimpiazzare quello che i suoi uomini consumano o perdono in campo, non a coprire chi è arrivato senza.

Non è una punizione, è la conseguenza: le bende sono il modo in cui torni in gioco.

Ogni operatore deve avere con sé:

- Protezione occhi a norma.
- Almeno una benda israeliana, misura minima 6 cm x 120 cm. Meglio portarne una per ogni ferita che puoi subire.
- Tourniquet.
- Kit di primo soccorso base.
- Pettorina catarifrangente o casacca ad alta visibilità.
- Luce verde.
- Almeno 2 litri d'acqua. Sono 6 ore continuate e non si rientra a fare scorta.
- Codice operatore visibile: due lettere e tre numeri, per esempio VK-010. Va bene anche scritto su un pezzo di nastro.

Il Combat Medic, in più: il Kit EMT con una flebo per ogni operatore della sua squadra, bende israeliane di scorta e la patch medica ben visibile.

6. FERITE E CURE

Sono le regole del TAC-01 con i tempi accorciati. Quanto reggi dipende da cosa indossi: il plate carrier ti fa incassare una ferita in più.

Quante ferite reggi

COSA INDOSSI	FERITE	COME VANNO
Plate carrier	3	GREEN, poi YELLOW, poi RED. Al quarto colpo BLACK
Chest rig o senza gibernaggio	2	GREEN, poi direttamente RED: lo YELLOW si salta. Il Combat Medic cura la seconda e la terza ferita insieme. Al terzo colpo BLACK
Senza materiale medico	nessuna	Primo colpo e sei in BLACK, qualunque cosa tu indossi

Quando vieni colpito: stato GREY

- Ti fermi dove sei, seduto o sdraiato, ASG abbassata. Sei in GREY, cioè colpito e non ancora curato.
- Hai 10 minuti per farti curare. Il tourniquet te ne dà altri 10, quindi 20 in totale: te lo metti da solo sul braccio sinistro e lo togli dopo la medicazione.

- In GREY non spari. Via radio puoi dire solo frasi generiche tipo "zona pulita" o "zona sporca": niente informazioni tattiche.
- Se il tempo scade senza cure, passi in BLACK.
- Se chi ti sta curando viene colpito, la cura si interrompe e riparte da zero.
- Se non hai il materiale medico non passi nemmeno dal GREY: dal primo colpo vai direttamente in BLACK e cammini verso il tuo HQ.

Gli stati

STATO	DOVE VA LA BENDA	COSA PUOI FARE	CHI CURA	TEMPO
GREY	—	Non spari, aspetti le cure	—	10 min di attesa, 20 col tourniquet
GREEN 1ª ferita	Ginocchio	Cammini e spari, ma non corri più	Chiunque	3 minuti
YELLOW 2ª ferita (solo plate carrier)	Mano, fasciata aperta per sicurezza	Come sopra, e non ricarichi da solo	Solo Combat Medic	5 minuti
RED ultima ferita	Un occhio solo	Ti trasporta un compagno, usi solo la pistola già carica e non ricarichi	Solo Combat Medic	8 minuti
BLACK	—	Morte operativa. Pettorina addosso, luce verde accesa, non parli e non interagisci	—	15 min al proprio HQ

- Le bende si mettono dopo la cura e restano addosso: fanno vedere a tutti quanto sei messo male.
- Dopo il rigenero in BLACK rientri pulito: togli le bende e riparti da zero ferite.
- Il coltello finto manda in BLACK direttamente, da qualunque stato.

Rinunciare alla cura

Puoi sempre rifiutare la cura e lasciarti andare. Serve quando nessuno sta arrivando, o quando sei alla ferita all'occhio e non ti va di farti trasportare in braccio per il resto della partita.

- Lo dichiari a voce a chi ti sta intorno, così il Combat Medic non spreca tempo e flebo su di te.
- Accendi la luce verde, metti la pettorina e cammini da solo fino al tuo punto di rientro. Non occupi nessuno per il trasporto.
- Lì aspetti il tempo di dissanguamento: 15 minuti, gli stessi del BLACK.
- Poi rientri pulito, senza bende e senza ferite.
- Una volta dichiarato non si torna indietro: non puoi cambiare idea a metà strada perché nel frattempo è arrivato un medic.

Il Combat Medic

- Almeno uno ogni 6 operatori, e almeno uno per squadra. Si riconosce dalla patch medica, che deve restare visibile.
- È l'unico che può curare la seconda e la terza ferita. La prima la cura chiunque.
- Porta il Kit EMT: dentro c'è una flebo per ogni operatore della squadra.

- Ogni flebo è personale ed è taggata con il codice operatore. Non si presta e non si scambia: se hai finito la tua, sei fuori.
- Può portare quante bende israeliane vuole, ed è saggio che lo faccia.

7. PMA, RIENTRO IN GIOCO E RICARICA

I Punti Conquista sono anche i PMA, i Punti Medici Avanzati. Sono gli unici posti del campo, insieme al proprio HQ, dove si ricaricano i caricatori.

- Dentro un PMA ci si cura e si ricarica. Vale per chiunque, di qualunque fazione, a prescindere da chi tiene il punto in quel momento.
- Il PMA non è una zona franca: resta ingaggiabile. Chi si sta curando interrompe e a scontro finito la cura riparte da zero.
- Le cure si possono fare anche fuori dal PMA, dove il ferito è caduto: è il Combat Medic che raggiunge lui. Quello che fuori non si può fare è ricaricare.
- Anche il proprio HQ funziona da PMA: lì si cura e si ricarica. Ogni squadra può tenere la sua cassetta munizioni dentro il proprio HQ.
- Chi va in BLACK cammina fino al proprio HQ con la pettorina addosso, aspetta 15 minuti e rientra senza ferite. Questo vale anche se in quel momento l'HQ è in mano nemica.
- Per questa giocata non esistono bivacchi tattici, CASEVAC e MEDEVAC mobili. Tolti per tenere le cose semplici.

8. COME SI ORGANIZZA UNA FAZIONE

Ogni fazione ha 64 operatori, così divisi:

- 1 Comandante di Fazione. Risponde alla DE e decide le priorità.
- 2 Team Specialisti, da 4 a 6 operatori ciascuno. Sono gli unici che possono portare il badge.
- Il resto in Squadre Fucilieri da 6 a 10 operatori, ciascuna con un capo squadra.

Gli ordini del capo squadra e del comandante vengono prima dell'iniziativa personale.

Ruoli dell'operatore

RUOLO	CHE COSA FA
Rifleman	Operatore standard. Assault rifle o DMR
Combat Medic	Almeno uno per squadra. È l'unico che cura la seconda e la terza ferita. Patch medica ben visibile
Automatic Rifleman	Uno per squadra. Usa la SAW e il box magazine dedicato
Marksman	Opzionale. Sempre in coppia con uno spotter
Responsabile del Badge	Uno per Team Specialista. Ritira, custodisce e riconsegna il badge della fazione
Operatore ATAK	Nei team abilitati. Tiene ATAK acceso e la squadra visibile alla DE

9. GLI OBIETTIVI: DUE HQ E I PUNTI CONQUISTA

In campo ci sono l'HQ BLU, l'HQ ROSSO e i Punti Conquista: tre attivi dall'inizio e un quarto che entra in gioco più tardi. Ogni obiettivo è una scatola che legge i badge. Le scatole parlano da sole con il sistema della DE: nessuno deve tenere il conto a mano e nessuno deve chiamare in radio per far valere una presa.

I badge: consegna, custodia, riconsegna

IL BADGE HA UN NOME SOPRA

Ogni fazione riceve 2 badge, due e non uno di più, per tutta la partita.

Il badge non si consegna a una squadra: si consegna a una persona. Ogni Team Specialista indica all'iscrizione il proprio Responsabile del Badge, che lo ritira a mano dalla DE la mattina e firma il ritiro.

Quel badge è suo per tutta la giornata, e a fine partita lo riconsegna lui, a mano, alla stessa DE.

Il badge non si abbandona mai, per nessun motivo.

- Dove sta il Responsabile sta il badge. Anche in BLACK: te lo porti dietro, cammini al rientro con il badge addosso e rientri con quello.
- Se il Responsabile non può muoversi o non può proseguire, passa il badge in mano a un altro operatore del suo stesso Team Specialista e glielo dice chiaramente. Mai a qualcuno di un'altra squadra.
- Non si lancia, non si nasconde, non si lascia a terra come esca, non si scambia con l'altro Team Specialista della fazione.
- Se un badge si perde, si rompe o smette di leggere, si avvisa subito la DE via radio. Non si prova a ripararlo e non si va avanti facendo finta di niente.
- Il badge è registrato sulla tua fazione: se il nemico lo trova non gli serve a niente, perché la scatola lo riconosce come nemico. Il danno è solo tuo.
- Nessuno lascia il campo a fine giornata prima che entrambi i badge della sua fazione siano tornati alla DE.
- Se i due Team Specialisti sono fuori gioco nello stesso momento, la fazione non prende niente finché non rientrano: i badge sono con loro e nessun altro li usa. È così apposta, quei due team vanno protetti.
- Durante tutta la partita il Team Specialista tiene ATAK acceso con la posizione condivisa: è così che la DE vede chi ha preso cosa e da dove.

Prendere un Punto Conquista

- Passi il badge sulla scatola. Fatto. Non c'è attesa, non c'è countdown, non serve restare sul posto.
- Da quel momento quel punto accumula secondi per la tua fazione, e continua finché non arriva il nemico e passa il suo.
- Il display della scatola mostra solo il possesso in corso, non il totale della partita. Il totale lo tiene il sistema della DE.
- Il quarto Punto Conquista entra in gioco a partita avviata. Quando e dove lo decide la DE: comparirà da solo sulla mappa ATAK. Non chiedetelo in radio.
- Da quel momento i conti si allargano: quattro scatole da coprire con due soli badge. La fazione che riesce a starci dietro è quella che vince.

Prendere l'HQ nemico

- Per conquistarlo devi già tenere almeno 2 dei Punti Conquista nel momento in cui passi il badge. Se ne tieni meno, la scatola rifiuta il badge e non succede niente.
- Appena conquistato l'HQ si blocca per 10 minuti: rifiuta qualunque badge, compreso il tuo.
- Scaduti i 10 minuti l'HQ torna da solo alla fazione di casa. Non resta mai al nemico.
- L'HQ non fa secondi. Serve a una cosa sola: tagliare fuori l'avversario.

SE IL TUO HQ È IN MANO NEMICA SEI TAGLIATO FUORI

I Punti Conquista che tieni smettono di accumulare secondi. Quelli già fatti restano in banca: non si perdono.

Non puoi prendere nuovi Punti Conquista: le scatole rifiutano il tuo badge.

Tutto torna normale nell'istante esatto in cui l'HQ torna a casa.

Per questo l'HQ nemico è la fine di una spinta, non l'inizio: ci arrivi quando il campo è già tuo.

10. ATAK

La DE fa girare tutto dal proprio telefono, che fa anche da server della mappa. I giocatori non installano e non configurano niente da soli.

- ATAK gira solo su Android. Serve un telefono Android carico, meglio con powerbank: sono 6 ore.
- Il pacchetto di configurazione viene distribuito una settimana prima dell'evento: si installa e si importa a casa, con calma. Non c'è niente da digitare.
- La mattina dell'evento non c'è tempo per installare niente. Chi arriva senza ATAK già funzionante gioca senza mappa, e se è di un Team Specialista la DE non lo vede.
- Tutti i telefoni devono stare sulla stessa rete indicata dalla DE. Fuori portata la mappa si spegne, ma il gioco va avanti lo stesso: le scatole e i badge funzionano comunque.
- Non cambiare il colore squadra impostato dal pacchetto. È quello che dice al sistema di che fazione sei: se lo tocchi, i tuoi compagni spariscono dalla tua mappa.

Chi ha ATAK

I telefoni collegati insieme sono al massimo 10, quindi ATAK non si dà a tutti. Per questa giocata va a:

CHI	QUANTI
Team Specialisti (quelli col badge)	4 — due per fazione
Comandanti di Fazione	2 — uno per fazione
Direzione Evento	i restanti

I Team Recon non hanno ATAK: per loro il campo resta cieco, ed è voluto.

Cosa si vede sulla mappa

- I Punti Conquista attivi, con scritto fra parentesi chi li tiene in quel momento o "neutral".
- Il proprio HQ. Quello nemico non si vede: lo si trova sul terreno.
- La posizione dei compagni di fazione che hanno ATAK. Chi non ce l'ha non compare: il sistema non inventa posizioni.

11. TEAM RECON E TAGLIE

I Team Recon non appartengono a nessuna fazione. Per loro tutto il campo è territorio ostile e tutti sono nemici.

- Da 3 a 4 team, massimo 4 operatori ciascuno.
- Fanno solo taglie. Non toccano i badge, non prendono obiettivi, non tengono posizioni, non fanno assalti. Se l'ingaggio si prolunga, rompono il contatto.

- Quando vanno in BLACK rientrano al punto di rigenero neutro assegnato dalla DE, con gli stessi 15 minuti.
- Valgono per loro le stesse regole su ferite, cure e materiale medico di tutti gli altri.

I target

- La mattina stessa, al briefing delle 07:50 e prima dell'inizio del gioco, ogni fazione indica alla DE i propri 5 TARGET. Dopo l'inizio la lista non si cambia più.
- Ogni target riceve dalla DE un marker numerato da portare visibile sul braccio destro, per tutta la partita.
- I Recon non ricevono la lista dei nomi: devono trovare i marker sul campo, osservando e raccogliendo informazioni.
- Il target non può nascondere il marker né darlo a un altro operatore.

La regola della foto

- La taglia vale solo con una foto nitida che mostri il target e il suo marker numerato.
- La foto va scattata mentre il target è in stato GREY o BLACK. Se viene curato prima dello scatto, la taglia non vale.
- Le foto si consegnano alla DE a fine partita. Niente foto, niente taglia.
- Ogni target vale una sola volta per tutta la giocata, anche se lo stesso operatore viene colpito più volte.

12. CHI VINCE

- Fra le due fazioni vince quella che ha tenuto i Punti Conquista per più secondi in totale. I secondi si sommano su ogni punto e il conto lo tiene il sistema: a fine partita c'è un numero solo, e quello decide.
- Le conquiste degli HQ si contano a parte e non si sommano ai secondi. Valgono perché congelano l'avversario: dieci minuti in cui lui non accumula e tu sì.
- Fra i Team Recon vince quello con più taglie confermate.

Non ci sono altri punteggi, bonus o moltiplicatori. Secondi tenuti, e basta.

13. ISCRIZIONE E QUOTA

- Quota di partecipazione: 10 € a operatore. Per iscriversi si seguono le informazioni sul sito.
- Nella quota è compreso il parcheggio. L'area è privata: si lascia il mezzo solo dove indicato dalla DE e non si parcheggia fuori.
- L'iscrizione si fa per squadra: nome squadra, elenco operatori, ruolo e recapito del referente.
- I Team Specialisti indicano all'iscrizione il nome del proprio Responsabile del Badge.
- Chi arriva dopo la chiusura del cronografo non entra in campo.

14. ADDON ATAK IN ARRIVO

DA INSTALLARE PRIMA DELL'EVENTO

Prima della giocata verrà distribuito un addon per collegarsi alla partita direttamente da ATAK.

Arriverà insieme alle istruzioni: si importa e basta, senza dover rifare l'installazione già fatta.

Verrà comunicato dai canali dell'evento appena pronto. Chi lo installa a casa la mattina non deve toccare niente.