



ASHFALL ERA

YEAR 2026



REGOLAMENTO





REGOLAMENTO GENERALE

- Le ASG (Air Soft Gun) devono essere di potenza inferiore ad 1 joule, con qualunque propulsione (elettrica, gas o molla).
- Le ASG con sistema HPA devono essere provviste di regolatore fascettabile per impedire la modifica della potenza durante l'evento.
- Le ASG tipo Systema o Tippman devono essere provviste del pin fascettabile
- Pallini BB biodegradabili di qualunque grammatura e marca di colore bianco. Per eventi notturni si possono usare BB fotosensibili con funzione di traccianti.
- É ammesso solo abbigliamento che rispetti le indicazioni dell'organizzazione
- É obbligatorio l'uso delle protezioni oculari finché sul terreno di gioco.
- É vietato sequestrare o manomettere il materiale personale di qualsiasi tipo degli altri giocatori.
- Non è prevista l'interruzione del game se non per motivi di reale emergenza o per situazioni di pericolo. Queste ultime andranno segnalate in modo tempestivo a tutti i partecipanti, consigliato pertanto dotarsi di fischietto.
- Si richiede la massima educazione nei confronti degli altri giocatori e del territorio che ci ospita

MATERIALE E RUOLI

A prescindere dal proprio ruolo e ciò che ne consegue, l'aspetto interpretativo ha molto valore in questa manifestazione. Per il divertimento di tutti e per il buon esito della giocata, chiediamo quindi a tutti di affrontare tutto l'evento con un spirito attivo e di immedesimarsi il più possibile nel proprio ruolo e nello scenario descritto.

A - MATERIALE DI BASE

- ASG e materiale tattico ed abbigliamento come da indicazioni della Direzione Evento (DE)
- First Aid Kit (FAK) composto da una benda elastica bianca (min 7-10 cm di spessore e 1m di lunghezza). Ogni giocatore può avere nel proprio equipaggiamento al massimo un FAK oltre a quelli già utilizzati su sé stesso.

Qualora non specificato diversamente dall'organizzazione, circa il materiale atto a simulare esplosivi e simili vale quanto segue.

- Granate: sono ammesse soltanto granate ad aria compressa e ad espulsione di pallini. Si ritengono colpiti tutti e soli i giocatori che vengono colpiti da un BB (anche di rimbalzo).
- Inoltre, è vietato il lancio alla cieca delle granate stesse, per motivi di sicurezza.
- Non sono ammessi fumogeni di alcun genere
- Sono ammesse mine di tipo sonoro e ad espulsione di BB, con innesco a filo (massimo 2 metri) o a pressione. Le mine a BB colpiscono tutti e soli i giocatori colpiti dai BB, mentre le mine sonore eliminano solo il giocatore che le ha innescate (o il più vicino in caso di dubbi).



E' consentito l'utilizzo di tutti i tipi di caricatori ma con un munizionamento limitato, come indicato di seguito:

- caricatori maggiorati massimo 600bb (es. 2 caricatori M4 da 300bb o 1 caricatore AK da 600bb).
- caricatori monofilari (max 150bb), nessun limite di munizionamento.
- caricatori per mitragliatrici leggere tipo minimi un solo caricatore elettrico della capienza della replica.

Al fine di utilizzare il visore notturno è permesso indossare l'elmetto durante la fase notturna a prescindere dalla fazione di appartenenza.

Non sono previsto mezzi in movimento in fase di gioco se non dell'organizzazione. I mezzi non sono ingaggiabili.

B - RUOLI

I ruoli scelti ed interpretati da ogni giocatore dettano i vincoli sull'equipaggiamento personale. I ruoli possono essere cambiati anche in corso di gioco ma sempre vincolati all'equipaggiamento personale e rispettando le limitazioni numeriche. I ruoli sono:

- Operatore semplice
- Mitragliere - identificato da replica stile minimi
- Medico da campo - identificato da patch medico
- Armaiolo - identificato da patch Armaiolo

Il numero massimo di mitraglieri è di uno ogni cinque giocatori.

Il numero massimo di medici è di uno ogni dieci giocatori.

Il numero massimo di armaiolo è di uno ogni dieci giocatori.

Il **Medico da campo** può trasportare Kit medico (Medikit) composto da cinque bende elastiche bianche, e cinque flebocli con deflussore ed eventuale altra attrezzatura consegnata dall'organizzazione.

Il medico da campo è l'unico che può medicare i compagni ed allestire un PSC (vedi capitolo STRUTTURE - Punto Stabilizzazione e Cura).

Il medico deve essere dotato di applicazione Airsoft Medic (che verrà distribuita ai soli partecipanti) per la somministrazione delle cure.

Il **Mitragliere** utilizza ASG di tipo minimi ed i caricatori ad essa dedicata.

L'**Armaiolo** è l'unico operatore che può trasportare per il campo i BB per la propria pattuglia e che può ricaricare i caricatori propri e dei propri compagni. Nel caso in cui l'armaiolo venga colpito, anche la ricarica viene interrotta fino a quando questo non ritorna operativo

Altri ruoli e modalità di ingaggio vengono descritte all'interno dello storyboard della giocata o alle descrizioni delle singole missioni (opord).



GESTIONE GIOCATORE COLPITO

Ogni giocatore, indipendentemente dal ruolo ricoperto, può assumere i seguenti stati:

- **Operativo:** giocatore senza limitazioni
- **Colpito:** giocatore che viene colpito da un BB in qualunque parte del corpo o equipaggiamento (ASG compresa) in qualunque situazione di gioco. Il giocatore colpito si sdraia a terra e può comunicare a voce o per radio: generalità, posizione e status di colpito. Il giocatore colpito può essere:
 - Medicato
 - Spostato di peso dai compagni (o sostenuto a spalla)

Un giocatore può essere "colpito" anche tramite silent kill da un giocatore che appoggia una mano su questo e lo dichiara colpito (in caso di scontro ravvicinato è comunque consigliabile colpire ad esempio gli scarponi/tattico/zaino).

Su richiesta di altri giocatori, il giocatore colpito deve consegnare oggetti sensibili relativi alla giocata.

Di giorno il giocatore Colpito si identifica tramite **pezza rossa** in testa/visibile.

Di notte il giocatore colpito si identifica tramite **luce rossa fissa**.

Fair Play: il giocatore colpito deve posizionarsi in modo da ostacolare il meno possibile la giocata e non può fornire indicazioni su posizione dei giocatori o altre informazioni di gioco. Inoltre è vietato farsi scudo di un giocatore colpito o fingersi tale (eg: nascondendosi tra i colpiti).

La richiesta di materiale e/o informazioni "fisiche" deve avvenire a contatto con il colpito e a questo non è permesso mentire. Non è invece possibile interrogare un giocatore colpito, questo va prima medicato

- Ferito: giocatore ferito che dopo essere stato colpito viene medicato. Il giocatore ferito viene classificato in tre sottocategorie, sulla base del sorteggio effettuato dall'app:
 - Lieve: può avere limitazione sulla deambulazione (eg: non può correre e/o trasportare pesi e compagni)
 - Grave: può avere limitazioni sull'utilizzo di strumenti di gioco o della propria attrezzatura
 - Gravissimo: non può utilizzare la propria ASG e può solo accompagnare la pattuglia o rientrare in HQ. In caso di contatto con una pattuglia avversaria, il ferito gravissimo si deve comportare come il giocatore colpito, consegnando eventuali informazioni o materiale di gioco ai giocatori avversari.

Nel caso in cui si venga medicati da un operatore di una fazione ostile (per permettere il rientro o per altri motivi di gioco), il giocatore passa immediatamente nello stato di ferito Gravissimo

Fair Play: le medicazioni devono essere visibili ed applicate correttamente, per aumentare il livello di simulazione. Allo stesso tempo non è necessario che una benda blocchi realmente l'utilizzo di una mano/occhio - anzi questo sarebbe pericoloso - ma è compito di chi viene medicato simulare il fatto che quella mano/occhio non possa essere utilizzata.

I giocatori feriti possono togliere le proprie medicazioni presso il proprio PMA o PSC, rimuovere le bende e riprendere il gioco come giocatore operativo, in base alle regole descritte nei capitoli successivi

Fair Play: in caso di pattuglia completamente a terra, previo allontanamento della pattuglia avversaria, è possibile concordare con la DE (tramite il proprio capofazione) un ritiro della pattuglia stessa. In questo caso tutta la pattuglia assume lo stato di ferito gravissimo e rientra al punto di rigenero indicato dalla DE.





PRIGIONIERO DI GUERRA (POW)

È il giocatore (medicato o operativo) che in qualunque fase di gioco viene preso in custodia da un giocatore avversario. Il giocatore prigioniero deve obbedire e rispettare qualsiasi comando ricevuto a voce, inoltre deve collaborare, quando richiesto, con i giocatori avversari per non creare situazioni di pericolo per sé e per gli altri. Qualsiasi limitazione imposta ai POW rimane attiva fino a quando questo non viene liberato (da compagni o avversari), ma rimane libero di fare tutto ciò che non gli è stato negato, sempre escludendo il contatto fisico o la presa con la forza.

In aggiunta al comando a voce è possibile utilizzare mezzi di contenzione scenografici e di facile rimozione sotto il consenso dell'interessato. In ogni caso è sempre possibile perquisire il prigioniero (a voce o fisicamente sotto consenso). In caso di riuscita di fuga da parte di un POW il materiale personale eventualmente sequestrato rimasto in consegna agli avversari dovrà essere mantenuto tale in luoghi idonei e sempre sorvegliato.

Fair Play: se definito da specifiche regole della missione, è possibile che ci siano delle condizioni / trigger che condizionano le risposte dell'operatore prigioniero.

Fair Play: per non limitare il divertimento di tutti, prendere in custodia giocatori avversari deve sempre essere concordato con il proprio capofazione e con la DE.

STRUTTURE

Quartier Generale (QG)

L'HQ è il quartier generale del team, dove vengono gestite le operazioni logistiche ad esso legato. L'HQ si può allestire con diversi materiali scenici (sempre obbligatorio un telo ed il cartello segnaletico). Il posizionamento del HQ è designato in precedenza dalla Direzione Evento (DE).

In HQ tutti i giocatori possono ricaricare i propri caricatori.

Postazione Medica Avanzata (PMA)

La PMA (Postazione Medica Avanzata) è il luogo designato verso al quale affluiscono i giocatori colpiti o feriti per rigenerarsi e rimuovere le medicazioni. I PMA simulano un ospedale da campo per cui necessitano di almeno un telo o di un locale idoneo allo scopo e di un cartello identificativo. Il PMA potrà far tornare nuovamente operativi tutti i giocatori colpiti o medicati semplicemente facendo osservare una sosta di 20 minuti all'interno dell'area prefissata. Trascorsi i 20 minuti in PMA il giocatore medicato torna ad essere operativo e può rimuovere tutte le fasciature/bende usate su di lui. I giocatori in cura non possono partecipare alla difesa del PMA. Se un giocatore avversario entra nel PMA, si azzerano tutte le tempistiche di cura dei feriti che vi stazionano e la cura viene messa in pausa. Alla ripresa dell'operatività del PMA (i giocatori avversari lasciano il PMA, anche il PMA torna ad essere nuovamente operativo).

Fair Play: in caso di ingaggio nei pressi del PMA (eg: entro i 50 metri), i giocatori non possono rientrare in gioco fino al termine dello stesso

Punto Stabilizzazione e Cura (PSC)

Il PSC (Punto Stabilizzazione e Cura) è il punto nel campo di gioco in cui il medico da campo decide di impiantare un piccolo perimetro in cui poter rigenerare alcuni giocatori colpiti o feriti. Il medico da campo, allestendo





un PSC potrà far tornare nuovamente operativi da uno a cinque giocatori colpiti o medicati facendo osservare una sosta di 10 minuti. Trascorsi i 10 minuti in PSC il giocatore medicato torna ad essere operativo con rimozione delle medicazioni. I giocatori sotto cura in PSC ed il medico non possono difendersi dagli attacchi. Se il medico del PSC perde l'operatività, si azzerano tutte le tempistiche di cura dei feriti che vi stazionano. Alle ripresa dell'operatività del medico, anche il PSC torna ad essere nuovamente operativo. Il medico (ferito grave) sarà escluso da ogni competenza di gestione PSC rendendoli di fatto non operativi fino all'arrivo di un secondo medico operativo.

Accampamenti

Gli accampamenti sono previsti vicino agli HQ di appartenenza ed è severamente vietato ingaggiare dall'interno della tenda e viceversa. In caso di scontro se ci si trova all'interno della tenda non è permesso uscire fino alla fine dell'ingaggio. L'operatore all'interno della tenda è da ritenersi NON operativo

Altre strutture possono avere un regolamento dedicato che verrà specificato all'interno delle singole sezioni.

