



REGOLAMENTO HRI (rev. 20_10_2015)

STRUTTURA:

La giocata prevede due fazioni (**MARRONI** e **VERDI**). Entrambe le fazioni saranno suddivise in squadre (unità da due/tre operatori ognuna) totalmente indipendenti tra loro. Queste squadre potranno liberamente aggregarsi (ad esempio per attaccare o difendere un obiettivo).

Ogni squadra avrà due figure fondamentali: il **CAPOSQUADRA** ed il **MEDICO**.

CAPOSQUADRA - Avrà la responsabilità e il comando della propria unità e **sarà l'unico a parlare sulla maglia radio**. Esso sarà anche di supporto al medico nel ruolo di arbitro dove questo lo necessiti e ne sarà il sostituto nel calcolo dei tempi di gioco nel caso di squadre prive della figura del medico.

MEDICO - Esso è la colonna vertebrale dell'intero sistema. Oltre a ricoprire il suo ruolo effettivo nella simulazione, **sarà anche arbitro ufficiale con giudizio insindacabile** e calolerà i tempi di gioco che serviranno anche a gestire la sua figura in campo.

MODALITA' DI GIOCO:

L'unità base è la squadra, essa è indivisibile. I giocatori che ne fanno parte, durante lo svolgimento dell'evento non potranno mai dividersi o perdersi di vista.

FERITI IN AZIONE - Ogni operatore colpito dovrà accasciarsi a terra e rimanervi; estrarre dal proprio equipaggiamento un fazzoletto rosso e tenerlo bene in vista. Lo stesso potrà chiamare ad alta voce il medico, che gli presterà soccorso usando l'apposito **MEDIKIT** (una fasciatura bianca da applicare in modo corretto al braccio del colpito, permettendo a quest'ultimo di rientrare immediatamente in gioco). Altrimenti il suddetto resterà a terra e sarà a tutti gli effetti considerato morto. Una volta intervenuto il medico e ricevuta la fasciatura bianca attorno al braccio, se il

giocatore già curato verrà colpito una seconda volta esso risulterà definitivamente eliminato per quanto riguarda l'ingaggio in corso. Quindi si porterà una seconda volta a terra ed esibirà nuovamente il fazzoletto rosso, questa volta rimanendo in silenzio senza reclamare l'intervento del medico.

PER UN CORRETTO SVOLGIMENTO DEL GIOCO E' ESSENZIALE CHE IL COLPITO NON RESTI MAI IN PIEDI.

E' categoricamente vietato ad un ferito di togliere la fasciatura anche a fine ingaggio, questa potrà essere rimossa soltanto da un medico.

UNA FASCIATURA UTILIZZATA NON POTRÀ PIÙ ESSERE RIUTILIZZATA.

RUOLO DEL MEDICO - Il medico sarà fornito di un numero limitato di MEDIKIT decisi in precedenza. Il MEDIKIT consiste in una fasciatura bianca che dovrà essere applicata al braccio del giocatore ferito. Il medico all'occorrenza potrà medicare anche i feriti di un'altra squadra che partecipa al medesimo ingaggio, non potrà tuttavia cedere i propri MEDIKIT ad un altro medico della propria fazione. Sarà anche l'unico a rimuovere le fasciature ai giocatori precedentemente feriti.

Al contrario di un normale operatore, il medico una volta colpito, godrà anch'egli del ruolo di ferito, **potrà essere curato da un altro medico** e a tempo debito potrà togliersi la fasciatura.

Esso inoltre ricoprirà il ruolo di arbitro giocante, si atterrà scrupolosamente alle regole di gioco, le imporrà agli altri giocatori e scioglierà i loro eventuali dubbi.

OBIETTIVI - Gli obiettivi si dividono in obiettivi presidabili ed obiettivi non presidabili:

- **OBIETTIVI NON PRESIDABILI:** Quartier generale, presidabile unicamente dalla fazione d'appartenenza. In caso di presa del quartier generale avversario, dopo aver compilato la tabella oraria ed essersi riforniti di munizioni, si dovrà abbandonare l'area per permettere alla squadra sconfitta di riprendere vita. Una volta che sia stato preso, un quartier generale non potrà essere riattaccato per 15 minuti (tempo che servirà anche alla difesa per disporsi nuovamente).

- OBIETTIVI PRESIDIABILI: Tutti gli altri obiettivi. Una volta conquistati, la squadra dopo aver compilato la tabella oraria, potrà scegliere liberamente di presidiarli o meno.

INGAGGI – Qualora vengano iniziati, gli ingaggi dovranno essere portati a termine. Due o più squadre che si scontrano in uno stesso settore del campo, cioè sono in linea di vista tra loro, stanno di fatto partecipando allo stesso ingaggio. Non c'è un limite temporale per la durata dello scontro. Uno scontro potrà alimentarsi di volta in volta di squadre di supporto che corrano in aiuto di altre già ingaggiate.

FINE INGAGGIO - La fazione completamente eliminata in uno scontro dovrà dichiarare la fine ingaggio e restare ferma nello stesso luogo dello scontro per 15 minuti dalla fine di quest'ultimo. Al termine dei 15 minuti, dopo che il medico avrà provveduto a togliere le fasciature agli eventuali giocatori feriti, essa rientrerà in gioco rinfoderando i fazzoletti rossi. Nel caso in cui non vi sia presente un medico, i giocatori feriti, impossibilitati quindi a rimuovere la fasciatura, rientreranno in gioco nello status di feriti finché non troveranno un medico che tolga loro la fasciatura.

La fazione vincitrice al contrario resusciterà in loco i propri morti e feriti per poi allontanarsi.

Chi perderà lo scontro in un obiettivo non presidabile (come il quartier generale della fazione avversaria) dovrà allontanarsi e raggrupparsi nei pressi di esso restando a terra per 15 minuti. Trascorso questo tempo la fazione tornata in vita potrà allontanarsi ma non riattaccare lo stesso obiettivo per altri 15 minuti.

Chi perderà lo scontro in un obiettivo presidabile invece, dovrà permanere sul luogo dello scontro, ma sarà a tutti gli effetti fuori gioco fino al termine dei 15 minuti. Trascorso questo tempo come per gli obiettivi non presidabili, la fazione tornata in vita dovrà allontanarsi e non riattaccare lo stesso obiettivo per altri 15 minuti. In caso la squadra vincitrice decida di permanere sull'obbiettivo vinto, al momento del respawn della squadra sconfitta, quest'ultima dovrà essere lasciata in grado di allontanarsi dall'obbiettivo.

MEDIKIT - I MEDIKIT presenti in numero limitato in tutto il teatro di gioco, sono personalizzati per tutte e due le fazioni. La dotazione trasportabile da un medico si compone di **1 MEDIKIT (3 fasciature)**. Le bende una volta usate non possono essere riutilizzate. Come già detto in precedenza soltanto il medico potrà trasportare ed usare i MEDIKIT. I MEDIKIT usati devono essere recuperati e riportati nei depositi, per poterne ricevere altri di ricambio (**essi non sono cumulativi**).

Anche se una fazione dovesse terminarli totalmente, il gioco potrà proseguire ugualmente, si perderà soltanto il ruolo di ferito, quindi una volta colpito, un giocatore si considererà subito eliminato per quanto riguarda l'esito dello scontro. Non potranno mai essere utilizzati nella propria squadra MEDIKIT di una fazione antagonista.

PALLINI LIMITATI - Il numero di pallini sarà limitato per tutta la durata del gioco. Non potranno essere trasportati se non dentro i caricatori, limitati anche quelli ad 1 per operatore (**sullo standard dei caricatori da 300 Colt, ad eccezione di eventuali minimi che potranno avere a disposizione la relativa maggiorazione di munizioni**). In modo che il gioco prenda una notevole prerogativa tattica e si eviti di creare quelle zone morte in cui scontri infiniti portano ad un appiattimento del gioco. I caricatori potranno essere ricaricati in zone specifiche del campo (quartier generale proprio e quartier generale avversario). **Le fasi di ricarica dei caricatori dovranno essere supervisionate da un medico o all'assenza di quest'ultimo, da un caposquadra, che in veste d'arbitro vigilerà onde evitare possibili irregolarità.** Indipendentemente dall'effettivo quantitativo di pallini già presente nel caricatore al momento della ricarica, i caricatori andranno ad essere riempiti fino ad essere colmi. **Quindi, ad esempio qualora un giocatore avesse sparato al momento della ricarica soltanto 100 pallini, la fase di ricarica permetterà ad esso di reimmetterne soltanto i 100 utilizzati, necessari a colmare il proprio caricatore.**

VITTORIA E PUNTEGGI - La fazione che avrà mantenuto per più tempo gli obiettivi (la somma del tempo per cui siano stati mantenuti i singoli obiettivi) verrà decretata come la fazione vincitrice. **In caso di perdita del proprio quartier generale, si perderanno 15 minuti sulla sommatoria finale (per ogni volta che lo si vada a perdere).**

TABELLE ORARIE E CARTELLO FAZIONE - Su ogni obiettivo sarà presente un cartello intercambiabile con il colore della propria fazione. **Una volta preso un obiettivo, il capo squadra dovrà girare il cartello fazione dal lato del proprio colore fazione e compilare un tabella oraria.** Dalla sommatoria dei tempi riportati sulle tabelle orarie presenti negli obiettivi, scaturirà il totale finale e di conseguenza andrà ad essere individuata la fazione vincitrice.

