



REGOLAMENTO DI GIOCO  
**PATTUGLIA A  
CORTO RAGGIO**

*Ed. 2 del 28.04.2017*



## Indice

<b>Titolo I – PRINCIPI.....</b>	<b>4</b>
<i>Art. 1 - Principi Generali.....</i>	4
<b>Titolo II – TIPOLOGIA, COMPOSIZIONE E SPECIFICHE.....</b>	<b>4</b>
<i>Art.2 - Pattuglia a Corto Raggio.....</i>	4
<i>Art. 2.1 - Specifiche per le Pattuglie.....</i>	4
<i>Art. 2.2 - Gestione delle Penalità.....</i>	5
<b>Titolo III – DESCRIZIONE e CARATTERISTICHE OBIETTIVO.....</b>	<b>5</b>
<i>Art. 3 - Aree presentisull’Obbiettivo.....</i>	5
<i>Art. 3.1 - Tipologia degli Obbiettivi.....</i>	6
<i>Art. 3.2 - Descrizione della Tipologia.....</i>	6
<b>Titolo IV – MODALITA’ DI INIZIO E FINE ATTACCO SUGLI OBIETTIVI.....</b>	<b>7</b>
<i>Art. 4 - “Finestra d’ Attacco”.....</i>	7
<i>Art. 4.1 - Termine dell’Operatività da parte della Pattuglia Incursori sugli OBIETTIVO.....</i>	7
<b>Titolo V – MOVIMENTO E COMPORAMENTO DEI DIFENSORI OBIETTIVO.....</b>	<b>7</b>
<i>Art. 5 - Operatori presenti sugli Obbiettivi.....</i>	7
<i>Art. 5.1 - Movimento e Comportamento dei Difensori Obbiettivo.....</i>	7
<i>Art. 5.2: - Specifiche dei Difensori di Obbiettivo.....</i>	7
<b>Titolo VI – COMPORAMENTO DEI GIOCATORI COLPITI.....</b>	<b>8</b>
<i>Art. 6 - Il Colpito.....</i>	8
<b>Titolo VII – NORME GENERALI.....</b>	<b>8</b>
<i>Art. 7 - Uso Strutture e Dislocazione degli Obbiettivi.....</i>	8
<b>Titolo VIII – ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI.....</b>	<b>9</b>
<i>Art. 8 - Equipaggiamento dei giocatori (Incursori e Difensori di Obbiettivo).....</i>	9
<i>Art. 8.1 - Uso delle protezioni di sicurezza.....</i>	9
<i>Art. 8.2 - Condizioni d’uso e trasporto delle ASG.....</i>	9
<i>Art. 8.3 - Caratteristiche delle ASG usate in gioco.....</i>	10
<b>Titolo IX – FASE PRE-MANIFESTAZIONE E MODALITA’ DEL TEST ASG.....</b>	<b>10</b>
<i>Art. 9 - Registrazione ed Identificazione degli Atleti.....</i>	10
<i>Art. 9.1 - Il Test ASG.....</i>	10
<i>Art. 9.2 - Briefing pre-gara ed Inizio Manifestazione.....</i>	11
<b>Titolo X – COMPITI E DOCUMENTI UFFICIALI DELLO STAFF ARBITRALE.....</b>	<b>11</b>
<i>Art. 10 - Giudizio Arbitrale.....</i>	11
<i>Art. 10.1 - Compiti Arbitrali.....</i>	11
<i>Art. 10.2 - Documenti Ufficiali nelle Manifestazioni con Gioco a Pattuglia Obbiettivi.....</i>	12
<b>Titolo XI – GESTIONE DELLE CONTROVERSIE.....</b>	<b>12</b>
<b>Titolo XII – MONITORAGGIO E CONSERVAZIONE DEI PUNTEGGI.....</b>	<b>12</b>
<i>Art. 12 - Specifica Tabella Arbitrale Punti Obbiettivo.....</i>	12
<i>Art. 12.1 - Distribuzione ed assegnazione Punti Tabella Arbitrale Punti Obbiettivo.....</i>	13
<b>Titolo XIII –DE BRIEFING E ATTRIBUZIONE PUNTEGGI.....</b>	<b>13</b>
<i>Art. 13 - Modalità della Gestione del Punteggio e del de Briefing di fine missione.....</i>	13
<b>Titolo XIV – PUNTEGGI NEGATIVI.....</b>	<b>14</b>
<i>Art. 14 - Distribuzione Punti Negativi alle Pattuglie Incursori.....</i>	14
<b>Titolo XV – PUNTEGGI POSITIVI.....</b>	<b>14</b>
<i>Art. 15 - Distribuzione dei Punteggi Positivi alle Pattuglie Incursori.....</i>	14
<b>Titolo XVI – SVOLGIMENTO, ISCRIZIONE E PUNTEGGI.....</b>	<b>14</b>
<i>Art. 16 - Svolgimento del Torneo Regionale.....</i>	14

---

<i>Art. 16.1 - Punteggi acquisiti per la Classifica.....</i>	<i>14</i>
<b>Titolo XVII – COMPITI DELL’ ORGANIZZAZIONE. ....</b>	<b>15</b>
<i>Art. 17 - Principi Generali Organizzativi. ....</i>	<i>15</i>
<i>Art. 17.1 - Ricorsi ed Annullamento prima dell’inizio della Manifestazione.....</i>	<i>15</i>

## Titolo I – PRINCIPI.

---

### Art. 1 - Principi Generali.

- Let. a - Il presente Regolamento rientra nelle attività ludico-aggregative della FIGT-ASNWG.
- Let. b - Il Soft-air è un gioco basato sulla fiducia e la correttezza dei partecipanti, mancando queste caratteristiche fondamentali ed il rispetto per l'avversario se ne tradiscono i valori e viene a mancare la caratteristica che contraddistingue un vero evento sportivo.
- Let. c - Il Soft-air è una simulazione non violenta di un'azione tattica, dove ogni contatto fisico violento teso a far valere le proprie ragioni nei confronti dello staff arbitrale o di altri giocatori con l'uso della forza, non è ammesso e sarà punito con l'immediata espulsione dell'atleta dall'area di gioco.
- Let. d - "Punto di Fuoco" :si intende il punto da cui un operatore ingaggia un avversario
- Let. e - "Ingaggio": scontro a fuoco con repliche ad aria compressa denominate ASG.
- Let. f - "Ingaggio positivo": scontro a fuoco, dove almeno un (1) operatore (Incursori, Difensori Obiettivo) è rimasto colpito.
- Let. g- "Ora Ufficiale della Manifestazione": Organizzazione, Ptg.Incursori e Staff Arbitrale in ogni manifestazione, dovranno prendere come orario ufficiale, quello riportato dagli apparati GPS.

## Titolo II – TIPOLOGIA, COMPOSIZIONE E SPECIFICHE.

---

### Art.2 - Pattuglia a Corto Raggio.

- Let. a - La Pattuglia è formata da operatori denominati Incursori, acquisisce obiettivi sensibili per portare a compimento una missione.
- Let. b - In questo tipo di manifestazioni le Pattuglie si muovono attraverso un percorso prestabilito dall'organizzazione, affrontando le prove degli Obiettivi in sequenza seguendo gli ordini di missione.

### Art. 2.1 - Specifiche per le Pattuglie.

- Let. a - La Pattuglia per partecipare ed iniziare una manifestazione dovrà essere composta da un numero massimo di otto (8) ed un minimo di cinque (5) operatori e Vi potranno partecipare anche atleti juniores , aventi un'età minima di quindici (15) anni.
- Let. b - Il comportamento dell'Incursore dovrà essere civile ed improntato al rispetto dell'avversario, dello Staff Arbitrale e delle decisioni da loro prese, il mancato rispetto di questa norma verrà sanzionato con dei punti negativi – Art. 16 lett. e. Nei casi di infrazione più gravi si potrà anche procedere con la squalifica della pattuglia.
- Let. c - Ha la facoltà di parlare con lo Staff Arbitrale, il Capo Pattuglia o un responsabile di essa, in caso di sua assenza, rivolgendosi sempre con modi civili e rispettosi, pena l'assegnazione di punti di penalità – Art. 16 lett. d.
- Let. d - L'uso di fumogeni o di altro materiale pirotecnico, se non autorizzato o messo a disposizione dell'Organizzazione, è severamente vietato. Il contravvenire a questa regola farà squalificare la Pattuglia.
- Let. e - L'accendere fuochi, se non autorizzato dall'Organizzazione, è vietato. Il contravvenire a questa regola farà squalificare la Pattuglia.
- Let. f - Nessun aiuto esterno potrà essere dato alle Pattuglie partecipanti se non è previsto dall'Organizzazione nell'Ordini di Missione, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica.
- Let. g - Durante lo svolgimento della missione, le Pattuglie Incursori non potranno aiutarsi tra loro o passarsi informazioni, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica delle Pattuglie coinvolte.
- Let. h - Sono vietati i depositi di qualsivoglia materiale in AO. Ad ogni finestra di IN sarà presente un sacco della spazzatura, usatelo per eventuali rifiuti.
- Let. i - E' compito del responsabile della pattuglia incursori controllare la corretta compilazione della tabella punti obiettivo controfirmando tutte le tabelle degli Obiettivi.

## Art. 2.2 - Gestione delle Penalità.

**Lett. a** - In tutti quei casi dove la Pattuglia Incursori, infrangendo il Regolamento, incorrerà nella penalità della “squalifica”, sarà esclusa dalla Classifica. Nel Torneo Regionale, per la stesura della Classifica Regionale di fine Torneo, la prova effettuata verrà conteggiata per l’attribuzione del “Punteggio Medio” con punteggio pari a 0 (zero).

**Lett. b** - La penalità della “squalifica” o la “Non Presentazione” alla manifestazione ludico-sportiva, dopo regolare iscrizione, vedi [Art. 25.1](#) e [25.2](#) del Regolamento Comitati Regionali Ed. 3 del 01.01.2016, escluderà la Pattuglia dalla Classifica con l’assegnazione della penalità di “Non Classificato”.

**Lett. c** - Durante la stesura della Classifica Regionale di fine Torneo/Coppa, in tutti quei casi in cui è stata assegnata la penalità di “Non Classificato”, la Pattuglia Incursori si vedrà conteggiare come presente alla manifestazione, per l’attribuzione del “Punteggio Medio”

## Titolo III – DESCRIZIONE e CARATTERISTICHE OBIETTIVO.

### Art. 3 - Aree presentisull’Obbiettivo.

Lett. a - Negli Obbiettivi vengono identificati 4 distinti punti o aree:

- Area obbiettivo;
- Finestra di “IN”;
- Finestra di “OUT “;
- Obbiettivo.

**Lett. b** - “Area Obbiettivo”: è un’area al cui all’interno si svolgono una o più azioni, da parte della Pattuglia Incursori, in base alle direttive indicate sugli Ordini di Missione.

Specifiche dell’AreaObbiettivo:

- L’area obbiettivo rappresenta una zona che può essere presidiata da difensori di obbiettivo;
- All’interno dell’area obbiettivo possono essere presenti più azioni da svolgere;
- Se l’organizzazione lo ritiene opportuno, il perimetro dell’area obbiettivo può essere identificato con del nastro bianco e rosso;
- Eventuali zone pericolose o interdette dell’area obbiettivo dovranno essere segnalate con del nastro bianco e rosso ed evidenziate nella cartografia dell’area di gioco.

**Lett. c** - “Finestra di “IN”: identificata da una bandiera ben visibile di colore VERDE rappresenta il punto di infiltrazione (ingresso) in area obbiettivo della Pattuglia Incursori.

Specifiche Finestra di “IN”:

- La Finestra di “IN “indica il punto di infiltrazione della Pattuglia Incursori;
- Possono essere presenti due o più Finestre di “IN “;
- In mancanza del nastro bianco e rosso perimetrale, la finestra di “IN “indica anche il perimetro dell’Area Obbiettivo;
- L’organizzazione è tenuta indicare sugli Ordini di Missione la coordinata (Compreso Map Datum di riferimento) della Finestra di “IN “.

**Lett. d** - “Finestra di “OUT”: identificata da una bandiera ben visibile di colore ROSSO rappresenta il punto di Esfiltrazione (uscita) dall’area obbiettivo della Pattuglia Incursori.

Specifiche Finestra di “OUT”:

- La Finestra di “OUT “indica il punto da raggiungere per rendere valida la prova della Pattuglia Incursori;
- La finestra di “OUT “dovrà essere ben visibile, a richiesta verbale di un operatore della Pattuglia Incursori, l’arbitro ha l’obbligo di indicare (con le braccia, senza parlare) la direzione della finestra di “OUT “;
- L’organizzazione è tenuta indicare sugli Ordini di Missione la coordinata (Compreso Map Datum di riferimento) della Finestra di “OUT “.

**Lett. e** - “Obbiettivo”: identificato da una bandiera ben visibile di colore BIANCO, rappresenta il punto dove eseguire un azione, una ricognizione, acquisire informazioni e/o tutto quello richiesto da Ordini di Missione.

Specifiche Obbiettivo:

- La bandiera di colore bianco rappresenta il centro dell'Obiettivo dove la Pattuglia Incursori dovrà svolgere il proprio compito, indicato negli Ordini di Missione;
- La bandiera dell'Obiettivo dovrà essere ben visibile, a richiesta verbale di un operatore della Pattuglia Incursori, l'arbitro ha l'obbligo di indicare (con le braccia, senza parlare) la direzione dell'obiettivo;
- In area obiettivo possono essere presenti una o più azioni da svolgere, in base alle specifiche degli Ordini di Missione;
- L'organizzazione è tenuta indicare sugli Ordini di Missione la coordinata (Compreso Map Datum di riferimento) dell'Obiettivo.

### Art. 3.1 - Tipologia degli Obiettivi.

**Lett. a** - Vengono identificati quattro (4) tipologie di Obiettivi diversi, ma è da tenere presente che potranno essere presenti obiettivi che racchiudono più tipologie:

- Tipo A: Obiettivo controllato da Difensori Obiettivo;
- Tipo C: Obiettivo da ricognire;
- Tipo D: Obiettivo in movimento;
- Tipo E: Oggetto da recuperare/depositare o azione da compiere.

### Art. 3.2 - Descrizione della Tipologia.

**OBBIETTIVO Tipo A:** Obiettivo controllato da Difensori di Obiettivo pronti ad ingaggiare con l'ASG l'eventuale presenza o avvicinamento di operatori ostili.

**OBBIETTIVO Tipo C:** Obiettivo dove le Ptg.Incursori dovranno recuperare delle informazioni tramite l'osservazione a distanza, questa tipologia va allestita esclusivamente in zone di terreno adeguate e con ampia visibilità.

**Lett. a** - Le informazioni da acquisire per le Ptg.Incursori saranno rappresentate da massimo quattro (4) "Bersagli", con dimensioni minime di larghezza 80 cm.x120 cm. di altezza, su cui l'Organizzazione dovrà scrivere, sigle o simbologia di dimensioni e spessore idonee per essere visti in lontananza con l'ausilio di binocolo.

**Lett. b** - I Bersagli andranno posizionati all'interno dell'Area Obiettivo avente come centro la coordinata dell'Obiettivo stesso, con un raggio di trenta (30) metri calcolati sul terreno, o lungo la sua circonferenza. I Bersagli potranno essere sorvegliati da Difensori Obiettivo e/o Controinterdizione.

**Lett. c** - Compito delle Ptg.Incursori è annotare correttamente nel "Modulo Recon" fornito dall'Organizzazione, le sigle riportate sui Bersagli e la loro posizione cardinale.

**Lett. d** - Nel caso in cui le dimensioni delle sigle riportate sui Bersagli non siano conformi per essere viste tramite l'osservazione a distanza, le Ptg.Incursori rivolgendosi allo Staff Arbitrale potranno chiedere l'annullamento della prova.

**Lett. e** - È data la possibilità agli Organizzatori di sostituire i Bersagli con una "Recon su Obiettivo" dove le pattuglie seguendo le istruzioni dell'Organizzazione specificate negli Ordini di Missione avranno il compito di riportare cosa osservato, nel Modulo Recon per Obj. Tipo C Ed.1 del 01.01.2016. Il conteggio del punteggio sarà in percentuale (%), in base ad ogni singolo report corretto sul totale da osservare.

**OBBIETTIVO Tipo D:** Obiettivo in movimento, rappresentato da un fuoristrada o da altro mezzo sarà compito dell'Organizzazione specificare negli Ordini di Missione le caratteristiche dell'Obiettivo per la sua individuazione e le modalità con cui le Pattuglie Incursori potranno acquisirne il punteggio.

**OBBIETTIVO Tipo E:** Oggetto da recuperare, depositare o azione da compiere in un certo punto dell'AO o in un Obiettivo. Il compimento dell'azione o il recupero/deposito dell'oggetto potranno avvenire:

- Senza che i Difensori di Obiettivo si accorgano della loro presenza;
- Dopo l'eliminazione totale o parziale dei Difensori di Obiettivo;

Per questa tipologia di Obiettivo sarà compito dell'Organizzazione specificare negli Ordini di Missione le modalità di prelevamento o di deposito dell'oggetto o dell'azione da compiere.



## **Titolo IV – MODALITA' DI INIZIO E FINE ATTACCO SUGLI OBIETTIVI.**

### **Art. 4 - “Finestra d’ Attacco“.**

**Let. a** - L’ ingaggio sugli Obbiettivi viene regolato tramite la richiesta della porzione di tempo denominata “Finestra d’ Attacco “, indicate dalla Organizzazione negli Ordini di Missione.

**Let. b** - Il tempo di apertura e chiusura, va da un minimo di cinque (5) ad un massimo di trenta (30) minuti, ma potrà variare, se l’Organizzazione lo riterrà opportuno, facendone specifica negli Ordini di Missione.

**Let. c** - La Pattuglia Incursori ha il dovere di attendere l’arbitro dalla finestra di “IN“, in silenzio. Infiltrarsi nell’Area Obbiettivo senza l’autorizzazione dell’arbitro comporterà l’annullamento dell’Obbiettivo, con punteggio pari a 0 (zero).

**Let. d** - Lo Staff Arbitrale, dopo aver dato l’autorizzazione verbale alla Pattuglia Incursori, “aprirà” la Finestra d’Attacco eseguendo un doppio fischio breve.

### **Art. 4.1 - Termine dell’Operatività da parte della Pattuglia Incursori sugli OBIETTIVO.**

**Let. a** - Se in Area Obbiettivo sono presenti ed attivi uno (1) o più Difensori, l’Operatività della Pattuglia Incursori sarà da considerarsi terminata quando tutti i componenti non colpiti della Pattuglia Incursori raggiungono la finestra di “OUT “;

**Let. b** - È compito dello Staff Arbitrale segnalare il termine dell’Operatività della Pattuglia Incursori con tre (3) fischi brevi.

## **Titolo V – MOVIMENTO E COMPORTAMENTO DEI DIFENSORI OBIETTIVO.**

### **Art. 5 - Operatori presenti sugli Obbiettivi.**

**Let. a** - Vengono identificati con il nome di “Difensori di Obbiettivo “gli operatori che hanno il compito di controllare, difendere e colpire con l’espulsione di bb dall’ ASG, chi si avvicina ad un Obbiettivo, il loro numero non potrà superare le cinque (5) unità.

**Let. b** - Vengono identificati con il nome di “Comparsa Obiettivo” tutti gli Operatori che su un Obbiettivo devono recitare una parte o svolgere un compito privi di ASG. Non ci sono limiti di unità per il loro impiego.

**Let. c** - Sugli Obbiettivi presenti in una manifestazione, non potranno azionare in maniera attiva l’ASG (con l’espulsione di bb) più di cinque (5) difensori.

### **Art. 5.1 - Movimento e Comportamento dei Difensori Obbiettivo.**

**Let. a** - I Difensori Obbiettivo, sorvegliano l’Obbiettivo con un atteggiamento vigile ed aggressivo;

**Let. b** - I Difensori Obiettivo mantengono la stessa posizione iniziale per tutti i Team partecipanti;

**Let. c** - Quando ingaggiati i Difensori di Obbiettivo possono muoversi per un raggio di dieci (10) mt, rispetto al loro punto di partenza, cambiando posizione e sfruttando come reputano più opportuno i possibili ripari se presenti.

**Let. d** - Come “Cecchino Libero” si intende un difensore di obbiettivo che si muove oltre i dieci (10) mt. ad ingaggio iniziato. E’ consentito il solo l’utilizzo di un (1) “Cecchino Libero” per Area Obiettivo. Nel caso in cui un Difensore di Obbiettivo uscisse dall’ Area obbiettivo, dovrà essere dichiarato colpito dallo Staff Arbitrale.

### **Art. 5.2: - Specifiche dei Difensori di Obbiettivo.**

**Let. a** - I Difensori di Obbiettivo devono avere a disposizione ASG a sufficienza per il regolare svolgimento della manifestazione e garantire lo stesso volume di fuoco durante tutti i passaggi delle Pattuglie Incursori.

**Let. b** - Il Difensore Obbiettivo non è l’arbitro, non può commentare/consigliare/interferire le decisioni dell’arbitro di settore.

**Let. c** - Se un Difensore Obbiettivo non si dichiara “colpito” ed è colto in flagrante dall’Arbitro, sarà immediatamente dichiarato “colpito” dallo Staff Arbitrale insieme a tutti gli altri Difensori Obbiettivo, mentre la Pattuglia Incursori dovrà continuare la sua azione sull’ Obbiettivo se non terminata. Finita

l'azione degli Incursori, l'Arbitro procederà all'identificazione personale del Difensore che ha commesso la penalità ed avvertirà l'Organizzazione, che provvederà al suo allontanamento dalla manifestazione.

## **Titolo VI – COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI COLPITI.**

### **Art. 6 - Il Colpito.**

**Let. a** - Un qualsiasi giocatore partecipante ad una manifestazione ludico-sportiva (Incursori, Difensori Obbiettivo) è considerato "colpito" e quindi impossibilitato a proseguire nell'azione, quando è toccato da un pallino, che lo raggiunge in qualsiasi parte del corpo, buffetteria, attrezzatura o ASG, anche se questo (pallino) è stato espulso da un'A S G amica (blu su blu).

**Let. b** - Nel momento in cui un giocatore è toccato da un pallino (anche se da fuoco amico) si deve ritenere colpito e dichiararsi tale, gridando ad alta voce "colpito".

**Let. c** - Dichiarandosi "colpito" l'operatore, alzando l'ASG sopra la testa con entrambe le mani, dovrà ritirarsi ai margini dell'Area dove è avvenuto l'ingaggio o vicino allo Staff Arbitrale, senza danneggiare con la sua presenza chi prosegue nell'azione, i trasgressori incorreranno nella penalità – [Art. 14 lett. e](#).

**Let. d** - Se durante un ingaggio, lo Staff Arbitrale in maniera certa e inequivocabile, vedrà un operatore della Pattuglia Incursori "colpito" non dichiararsi tale, considererà il giocatore un "Non Dichiarato" e lo penalizzerà con l'attribuzione di punteggio negativo - [Art. 14 lett. b](#).

**Let. e** - La Pattuglia Incursori verrà squalificata dalla manifestazione se durante lo svolgimento della missione le verranno assegnate tre (3) penalità per "Non Dichiarato" – [Art. 14 lett. c](#).

**Let. f** - L'Operatore della Pattuglia Incursori colpito, non deve in alcun modo comunicare informazioni ai compagni ancora in gioco, se ciò accadesse lo Staff Arbitrale sanzionerà la Pattuglia con la Squalifica dell'operatore + la penalità di "Comportamento Antisportivo" – [Art. 14 lett. e](#).

## **Titolo VII – NORME GENERALI.**

### **Art. 7 - Uso Strutture e Dislocazione degli Obbiettivi.**

**Let. a** - Se già presenti sul terreno sotto forma di edifici o simili, potranno essere usate dall'Organizzazione come Obbiettivi, tenendo presente che qualsiasi struttura deve essere sicura ed agibile per non mettere a rischio l'incolumità dei partecipanti.

**Let. b** - Tutti gli Operatori (Incursori, Difensori Obbiettivo, Ribelli o Controinterdizione) impegnati nella manifestazione, se all'interno di un edificio dovranno obbligatoriamente fare uso dell'ASG (corta o lunga) esclusivamente a colpo singolo.

**Let. c** - È permesso allestire strutture difensive come Bunker o Case Matte con all'interno uno (1) o più operatori, con il compito di azionare l'ASG a raffica, indirizzando i propri pallini verso l'esterno. Per la loro distruzione oltre che all'eliminazione dei Difensori tramite ASG, l'organizzazione dovrà prevedere di dotare le Ptg.Incursori di simulacri di esplosivi che se indirizzati all'interno del bunker daranno l'eliminazione di tutti gli operatori presenti internamente. Oppure si dovrà creare esternamente al bunker un'area segnalata sul terreno con gesso o fettuccia bianco/rossa, dove lanciare i simulacri di esplosivi per l'eliminazione dei difensori.

**Let. d** - Nelle scenografie e nei ripari utilizzati, siano esse strutture murarie esistenti o costruite artificialmente o barriere naturali, non dovranno essere usati come punti di fuoco: piccole aperture, crepe o pertugi. L'Organizzazione e la Staff Arbitrale farà in modo di segnalare con fettuccia bianco/rossa i punti di fuoco non validi.

**Let. e** - Sarà a discrezione dell'Organizzazione comunicare negli Ordini di Missione, l'ubicazione parziale o totale di qualsiasi Obbiettivo tramite coordinata o tramite identificazione di un settore nell'AO.

**Let. f** - Se l'Organizzazione si rende conto che una Ptg.Incursori durante il loro movimento in AO, ha accidentalmente identificato uno o più Obbiettivi non presenti negli Ordini di Missione ma resi noti solo tramite la conquista di altri Obbiettivi, procederà all'annullamento del punteggio anche se



la prova è stata correttamente eseguita.

## **Titolo VIII – ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI.**

### **Art. 8 - Equipaggiamento dei giocatori (Incursori e Difensori di Obiettivo).**

**Let. a** - Durante ogni fase di gioco è consentito ai giocatori l'uso di una (1) sola replica ad aria compressa, sia essa lunga o corta.

**Let. b** - Non è consentito durante lo svolgimento della missione sostituire il "Gear Box" o parti di esso e il "Gruppo Canna". Il contravvenire a quanto sopra descritto decreterà la squalifica del giocatore colto in flagranza.

**Let. c** - Non c'è nessun limite per il numero di repliche ad aria compressa da portarsi al seguito, durante lo svolgimento della manifestazione.

**Let. d** - È ammesso l'uso ed il porto di lame consentite dalle vigenti leggi, ma viene sanzionato con la squalifica del giocatore, l'uso ed il porto di lame proibite dalle vigenti leggi.

**Let. e** - È consentito l'uso di apparecchi ricetrasmittenti. Ogni possessore è civilmente e penalmente responsabile del proprio apparato, nel caso in cui sia necessario avere delle autorizzazioni particolari che ne consentano l'utilizzo.

**Let. f** - È consentito l'utilizzo di binocoli, bussole, rilevatori di calore, sistemi di navigazione satellitare o di apparecchi per la visione notturna, purché autorizzati dalle leggi vigenti, tenendo presente che ogni possessore è civilmente e penalmente responsabile del proprio apparato, nel caso sia necessario avere delle autorizzazioni particolari che ne autorizzano il possesso.

**Let. g** - Non ci sono limiti da parte dei giocatori al rifornimento dei pallini (bb) biodegradabili, salvo che l'Organizzazione non comunichi negli Ordini di Missione alle Pattuglie partecipanti, altre modalità.

**Let. h** - i giocatori devono utilizzare i caricatori originali d'ogni ASG o maggiorati dalla casa costruttrice e regolarmente in commercio, pena la squalifica del giocatore colto in flagrante.

**Let. i** - Ogni giocatore è libero di indossare l'abbigliamento che ritiene più opportuno e consono, in base alle caratteristiche del terreno e dell'ambiente circostante.

**Let. l** - Non si possono indossare e, dovranno nel caso essere rimossi dalle BDU, stemmi, mostrine e gradi che possano in qualche modo richiamare la gerarchia militare dell'Esercito Italiano o di un'altra Forza Armata, attuale o passata. Il contravvenire a questa regola impedirà al giocatore l'accesso alla manifestazione.

### **Art. 8.1 - Uso delle protezioni di sicurezza.**

**Let. a** - Tutti i giocatori e gli Arbitri stessi, dovranno obbligatoriamente indossare le protezioni di sicurezza per gli occhi, dall'infiltrazione fino all'Esfiltrazione. E' vivamente consigliato l'utilizzo delle protezioni bocca/viso e, nel caso di un loro mancato utilizzo, l'operatore si assume in proprio ogni qualsiasi responsabilità, per eventuali danni che debba subire, mallevando l'Organizzazione e la FIGT – ASNWG da ogni responsabilità in merito.

**Let. b** - Ai fini delle coperture assicurative, chiunque non indossi la maschera integrale o le sostitutive protezioni, come occhiali balistici e paradenti, sarà escluso da eventuali rimborsi, in caso di infortunio.

**Let. c** - È compito degli Arbitri allontanare, durante lo svolgersi della manifestazione, con la penalità della squalifica, quei giocatori sorpresi senza la protezione obbligatoria per gli occhi.

**Let. d** - Qualora un giocatore sia trovato sprovvisto di protezioni da un giocatore avversario, quest'ultimo, una volta dichiarato ad alta voce "Sotto Tiro", dovrà astenersi dall'azionare l'ASG e, l'operatore sprovvisto di protezioni si dichiarerà "colpito". Sarà compito dello Staff Arbitrale provvedere alla squalifica dell'operatore senza protezioni.

### **Art. 8.2 - Condizioni d'uso e trasporto delle ASG.**

**Let. a** - Saranno identificate apposite aree al cui interno sarà possibile provare le ASG, prima dell'inizio della manifestazione e, tutte le ASG saranno tenute in sicura, fino alla infiltrazione.

**Let. b** - Nel caso in cui un operatore, durante la manifestazione, arrechi danni materiali a cose, persone o animali, che niente hanno a che fare con la manifestazione, ne risponderà

personalmente, civilmente e penalmente e l'Organizzazione provvederà alla sua squalifica.

### Art. 8.3 - Caratteristiche delle ASG usate in gioco.

**Let. a** - È obbligatorio l'uso delle ASG regolarmente autorizzate dalla Commissione Consuntiva del Ministero dell'Interno, che al test crooning, ad hop-up azzerato, misurino una velocità di uscita del pallino, al vivo di volata dell'ASG, inferiore a un (1) Joule.

VELOCITA' MASSIMA CONSENTITA MISURATA IN JOULE	
GRAMMI BB	0,20
METRI AL SECONDO	99,49

**Let. b** - Tutte le ASG impegnate nella manifestazione (Controinterdizione, Difensori Obiettivo ed Incursori), saranno testate prima dell'inizio della manifestazione, esclusivamente con pallini biodegradabili del peso di gr. 0,20.

**Let. c** - Le ASG dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini da 6 millimetri di diametro, prodotti con materiale biodegradabile.

**Let. d** - Le ASG impegnate nella manifestazione, potranno essere testate dalla Organizzazione anche durante lo svolgersi della manifestazione o all'Esfiltrazione.

## TITOLO IX – FASE PRE-MANIFESTAZIONE E MODALITA' DEL TEST ASG.

### Art. 9 - Registrazione ed Identificazione degli Atleti.

**Let. a** - Prima dell'inizio della manifestazione, l'Organizzazione, coadiuvata dallo Staff arbitrale, provvederà a controllare, per ogni giocatore facente parte della Pattuglia Incursori, il suo regolare tesseramento e la sua identità.

**Let. b** - I Capi Pattuglia delle Associazioni partecipanti alla manifestazione, dovranno presentarsi all'Organizzazione e/o allo Staff Arbitrale, con il modulo "Registrazione Atleti", debitamente compilato nelle parti di loro spettanza.

**Let. c** - Per motivi di sicurezza, prima dell'infiltrazione, dovranno essere annotati, dall'Organizzazione, i numeri telefonici di almeno due (2) responsabili della Pattuglia Incursori, mentre l'Organizzazione deve mettere a disposizione delle squadre partecipanti, almeno due (2) telefoni cellulari, per comunicazioni di estrema urgenza ed emergenza.

#### Art. 9.1 - Il Test ASG.

**Let. a** - L'Organizzazione della manifestazione dovrà provvedere a segnalare negli Ordini di Missione:

- Orario del test Ufficiale pre-gara, per le ASG usate dalle Pattuglie di Controinterdizione e dei Difensori Obiettivo;
- Orario del Test Ufficiale pre-gara, per le ASG usate dalle Pattuglie Incursori;
- La marca dei pallini usati nel Test;
- La marca ed il tipo di strumento usato per la misurazione delle ASG.

**Let. b** - Le ASG saranno tutte testate da un incaricato dell'Organizzazione, coadiuvato dallo Staff Arbitrale, con pallini biodegradabili del peso di 0,20 grammi, che effettuerà ad hop-up azzerato, tre (3) tiri singoli, se uno (1) di questi supererà i parametri imposti da questo Regolamento, l'ASG sarà considerata Over Joule.

**Let. c** - L'incaricato del test ASG, coadiuvato dallo Staff Arbitrale, segnalerà sul modulo "Registrazione Atleti", le ASG con misurazioni superiori a 0,95 joule ed applicherà su di esse una doppia fascetta, per farle individuare e ritestare all'Esfiltrazione, con lo strumento ed i pallini utilizzati nel Test Ufficiale pre-gara.

**Let. d** - Alle ASG Over Joule e, quindi non in regola, non verrà assegnata nessuna penalità nel Test Ufficiale pre-gara e sarà custodita dall'Organizzazione per tutta la durata della manifestazione, per impedirne l'uso. Viene data la possibilità alla Pattuglia Incursori di sostituirla con un'altra, che dovrà essere presentata al Test.

**Let. e** - Tutte le ASG regolarmente testate saranno contrassegnate dall'Organizzazione, nel caso

una Pattuglia Incursori si accorga di aver perso il contrassegno, per non incorrere nella penalità, dovrà immediatamente segnalarlo contattando l'Organizzazione (se irreperibile, mandare un SMS), che provvederà all'apposizione del nuovo contrassegno, dopo averla ritestata.

**Letto. f** - Nel caso la manifestazione inizi diverse ore dopo, le ASG testate, dovranno essere depositate, divise per Team di appartenenza, in un apposito luogo riparato e chiuso, fino all'inizio della manifestazione.

**Letto. g** - L'Organizzazione potrà effettuare quanti Test ASG ritiene opportuno, dalla infiltrazione sino all'Esfiltrazione, tenendo presente che dovrà sempre effettuarli con lo strumento ed i pallini usati nel Test Ufficiale pre-gara.

**Letto. h** - Se al Test a richiesta, durante lo svolgimento della manifestazione, l'ASG di un (1) operatore della Pattuglia Incursori, risulta avere parametri superiori a quelli stabiliti, si vedrà assegnare la relativa penalità, e potrà sostituire l'ASG solo se provvisto di una ASG di scorta.

## **Art. 9.2 - Briefing pre-gara ed Inizio Manifestazione.**

**Letto. a** - Prima dell'inizio della manifestazione, l'Organizzazione provvederà ad eseguire un briefing ai componenti della Pattuglia Incursori, per discutere i dati significativi della manifestazione che si apprestano ad iniziare.

**Letto. b** - L'orario del briefing e gli operatori che vi potranno partecipare, saranno indicati negli Ordini di Missione, nel caso una o più Pattuglie Incursori si presentino in ritardo, l'Organizzazione potrà ripetergli, se lo ritiene opportuno e se possibile, la parte non ascoltata, solo dopo aver terminato quello alle Pattuglie presenti.

## **Titolo X – COMPITI E DOCUMENTI UFFICIALI DELLO STAFF ARBITRALE.**

### **Art. 10 - Giudizio Arbitrale.**

**Letto. a** - L'Organizzazione della manifestazione deve prevedere e provvedere al corpo arbitrale se non messo a disposizione dal Settore Arbitrale Regionale. Durante la fase di gioco, il compito di dichiarare colpito un giocatore, il rilevamento di qualsiasi irregolarità ed il suo giudizio valutativo finale, spetta solamente allo Staff Arbitrale. Il suo giudizio è insindacabile e le Pattuglie Incursori in gara, potranno fare reclamo esclusivamente nelle Tabelle Note e Contestazioni (Obbiettivo o Controinterdizione), come indicato dal Titolo XIII – “Gestione delle Controversie”.

### **Art. 10.1 - Compiti Arbitrali.**

**Letto. a** - Sugli Obbiettivi con Difensori Obiettivo, vi dovrà essere, minimo un (1) Arbitro “non giocante”, che avrà la responsabilità dell'Obbiettivo e di tutto il personale presente su di esso. Sarà suo compito avvertire con segnale acustico (fischio):

- La completa eliminazione dei Difensori Obiettivo (fischio Lungo);
- Il termine dell'ingaggio sull'Obbiettivo (3 fischi brevi);
- Una situazione pericolosa per la continuazione del gioco (3 fischi lunghi).
- L'apertura della finestra di attacco (2 fischi brevi)

**Letto. b** - Alla fine di ogni singolo ingaggio sugli Obbiettivi, l'Arbitro provvederà a marcare sulla “Tabella Punti Obbiettivo” l'operatività della Pattuglia Incursori, in base alle prove che hanno svolto e le eventuali penalità riscontrate.

**Letto. c** - L'arbitro, su richiesta del capo squadra, avrà il dovere di informare sulla direzione dell'area obbiettivo e sul tempo rimanente al termine della finestra di attacco

**Letto. d** - L'arbitro avrà il compito di attendere le pattuglie incursori alla finestra di “IN”.

**Letto. e** - L'arbitro avrà il compito di consegnare una copia firmata della “Tabella Punti Obbiettivo” al Capo Squadra di ogni Team in busta chiusa sigillata.

**Letto. f** - Nell'eventualità che la squadra di incursori venga eliminata totalmente l'arbitro avrà il compito di consegnare eventuali materiali non acquisiti per il corretto proseguimento dell'evento.

**Letto. g** - In ogni ingaggio l'Arbitro porrà la sua attenzione per rilevare se un giocatore della Pattuglia Incursori, se colpito da un pallino, non si dichiara tale. Quando accadrà e ne sarà inequivocabilmente certo, dichiarerà il giocatore o i giocatori “colpiti” e li allontanerà dallo scontro. In seguito annoterà sulla “Tabella Punti Obbiettivo” la penalità di cui all'Art. 14 letto. b.

**Let. h** - In ogni ingaggio l'Arbitro porrà la sua attenzione per rilevare se un giocatore dei Difensori di Obiettivo, colpito da un pallino, non si dichiara tale. Quando accadrà e ne sarà inequivocabilmente certo, si comporterà come indicato dall'[Art. 5.2 lett. c](#).

**Let. g** - L'arbitro non dovrà assolutamente dare indicazioni alla pattuglia incursori riguardo allo svolgimento degli obiettivi.

#### **Art. 10.2 - Documenti Ufficiali nelle Manifestazioni con Gioco a Pattuglia Obiettivi.**

**Let. a** - Sono documenti Ufficiali della manifestazione e devono essere compilati, scrupolosamente dallo Staff Arbitrale in ogni sua parte e, riconsegnate al Responsabile dell'Organizzazione per il calcolo dei punteggi e delle penalità e la conseguente stesura della Classifica:

- Tabella Punti Obiettivo;
- Tabella Note e Contestazioni Obiettivo;

**Let. b** - Lo Staff Arbitrale presente nell'Area Obiettivo, avrà a sua disposizione:

- Tabella Punti Obiettivo: da compilare in ogni sua parte, annotando l'operatività complessiva della Pattuglia Incursori, dopo che hanno svolto la loro azione;
- Buste bianche: per la copia della tabella arbitrale alle pattuglie di incursori;
- Tabella Note e Contestazioni Obiettivo: dove annotare eventuali contestazioni;
- Nastro Bianco/Rosso; per eventuali segnalazioni da fare o per evidenziare zone pericolose o interdette;
- GPS: per la rilevazione Ufficiale dell'orario della manifestazione;
- Fischio: per effettuare le segnalazioni acustiche previste dal Regolamento di Gioco;
- Radio Rice-trasmittente; utilizzata con l'auricolare inserito, per le comunicazioni di sua spettanza.

### **Titolo XI – GESTIONE DELLE CONTROVERSIE.**

Art. 11 – Contestazioni.

**Let. a** - Le contestazioni valide che verranno prese in considerazione, esaminate e discusse per una loro valutazione, saranno solo quelle riportate sulle "Tabelle Note e Contestazioni", firmate dallo Staff Arbitrale e dal Responsabile della Pattuglia Incursori. Qualsiasi altra contestazione sollevata ma non scritta precedentemente sulle "Tabelle Note e Contestazioni", non verrà presa in esame o discussa. Non è ammesso nessun reclamo per le decisioni prese in fase di briefing.

**Let. b** - Eventuali reclami per decisioni prese dall'organizzazione dopo l'esame delle "Tabelle Note e Contestazioni" dovranno essere presentati tramite posta elettronica, dall'Associazione partecipante, all'Organizzazione della manifestazione ed al Presidente Regionale del Comitato, entro ventiquattro (24) ore dalla comunicazione Ufficiale della Classifica.

**Let. c** - È compito della Commissione Regionale di Giustizia, valutare la contestazione ed esprimersi entro quindici (15) giorni dalla data di presentazione del ricorso, la Classifica, rimarrà sospesa sino alla delibera della Commissione.

**Let. d** - Per le attività ludico-aggregative non è ammesso il ricorso al 2° Grado di Giudizio.

### **Titolo XII – MONITORAGGIO E CONSERVAZIONE DEI PUNTEGGI.**

#### **Art. 12 - Specifica Tabella Arbitrale Punti Obiettivo.**

**Let. a** - L'Organizzazione dovrà prevedere e compilare, per ogni Obiettivo presente nella manifestazione una "Tabella Punti Obiettivo", in base alle prove che la Pattuglia Incursori deve sostenere e all'operatività richiesta su di esso dagli Ordini di Missione.

Su di essa saranno identificabili:

- Nome del Team;
- Inizio e fine della Finestra assegnata;
- Il numero dei Difensori Obiettivo Eliminati ( sigla DOE );
- Il numero dei civili colpiti ( sigla CC );

- Il nome che individua le prove da compiere sull' Obiettivo;
- La Firma del Responsabile della Pattuglia Incursori.
- Operatori non dichiarati Pattuglia incursori

**Let. b** - Lo Staff Arbitrale, dopo che la Pattuglia Incursori ha svolto la sua azione, provvederà a scrivere sulla "Tabella Punti Obiettivo ":

- Il numero dei Difensori Eliminati;
- Smarcare lo svolgimento di ogni prova aggiuntiva da effettuare sull'Obiettivo, indicando con "SI" l'assegnazione del punteggio per la prova svolta correttamente e con "NO" il non aver svolto la prova aggiuntiva correttamente;
- Far firmare al Responsabile della Pattuglia Incursori il risultato riportato sulla "Tabella Punti Obiettivo";
- Consegnare in busta chiusa alla Pattuglia Incursori copia della tabella punti arbitrale

#### **Art. 12.1 - Distribuzione ed assegnazione Punti Tabella Arbitrale Punti Obiettivo.**

**Let. a** - L'Organizzazione, assegnerà per ogni Obiettivo presente nella manifestazione un punteggio positivo, rispettando il "range" "minimo e massimo, proporzionato, in base:

- Alla difficoltà;
- Alla presenza ed al numero dei Difensori di Obiettivo;
- All'azione primaria da svolgere sull' Obiettivo;
- Alle azioni secondarie da svolgere sull' Obiettivo.

**Let. b** - È compito dell'Organizzazione decidere il valore complessivo da attribuire all' Obiettivo tenendo presente i "range" sopra indicati.

**Let. c** - Ogni qual volta la Pattuglia Incursori attacca un Obiettivo nei modi e nella maniera indicata negli Ordini di Missione e rispettandone la Finestra d'Attacco, ed i suoi operatori vengono tutti eliminati dai Difensori di Obiettivo, si vedrà assegnato il punteggio relativo all'eliminazione parziale dei Difensori Obiettivo ed alle azioni eventualmente svolte prima dell'eliminazione.

**Let. d** - Nel caso in cui i Difensori di Obiettivo vengano eliminati parzialmente e la Pattuglia Incursori, tra le prove Primarie e Secondarie, debba prelevare del materiale dall'OBBIETTIVO, il relativo punteggio sarà assegnato esclusivamente se detto materiale è al seguito di un operatore, non colpito, uscito dall'Area Obiettivo, area "OUT ", prima della "chiusura" della Finestra d'Attacco.

### **Titolo XIII –DE BRIEFING E ATTRIBUZIONE PUNTEGGI.**

#### **Art. 13 - Modalità della Gestione del Punteggio e del de Briefing di fine missione.**

**Let. a** - Il punteggio finale della Pattuglia Incursori, sarà stabilito dalla somma dei punteggi acquisiti, tolte le penalità accumulate sul percorso di gioco, dove si svolge la manifestazione.

**Let. b** - In sede di de briefing, l'Organizzazione provvederà a consegnare ad ogni Pattuglia Incursori, la "Lista Punteggi" assegnati su tutti gli Obiettivi presenti nella manifestazione, in modo che i partecipanti possano verificare e controllare eventuali errori in fase di conteggio.

**Let. c** - Nel de briefing di fine missione, l'Organizzazione calolerà, insieme alla Pattuglia Incursori, il "punteggio provvisorio". nel caso vi siano "contestazioni" verbalizzate sulle "Tabelle Note e Contestazioni", il Responsabile della Pattuglia Incursori spiegherà, all'Organizzazione, cause e motivi.

**Let. d** - Nel caso in cui, per le contestazioni, verbalizzate sulle "Tabelle Note e Contestazioni", sia necessario, per la valutazione dell'accaduto, la presenza dello Staff Arbitrale, verranno definite e chiarite in presenza dell'Arbitro di competenza, insieme al Responsabile della Pattuglia Incursori o di un suo sostituto, in modo di chiarire e definire l'accaduto.

**Let. e** - Al rientro dello Staff Arbitrale, l'Organizzazione si farà consegnare tutte le "Tabelle Punti Obiettivo", per verificare e controllare la corrispondenza dei "Punti Provvisori" assegnati alle Pattuglie.

**Let. f** - Definite le contestazioni, sarà stilato il "Punteggio Definitivo" e successivamente, sarà ufficialmente resa nota la "Classifica Definitiva".



## **Titolo XIV – PUNTEGGI NEGATIVI.**

### **Art. 14 - Distribuzione Punti Negativi alle Pattuglie Incursori.**

**Let. a** - Operatore Non Dichiarato: 500 punti negativi.

**Let. b** - Squalifica della Pattuglia Incursori, per somma di tre (3) penalità per operatori non dichiarati.

**Let. c** - Over Joule nel Test durante la manifestazione: 700 punti negativi per ogni ASG.

**Let. d** - Interferenza sulle decisioni Arbitrali: 500 punti negativi.

**Let. e** - Comportamento incivile e antisportivo: 500 punti negativi.

**Let. f** - Marcatura ASG Non Presente: 250 punti negativi.

## **Titolo XV – PUNTEGGI POSITIVI.**

### **Art. 15 - Distribuzione dei Punteggi Positivi alle Pattuglie Incursori.**

**Let. a - Obiettivo tipo A:** punteggio relativo all'eliminazione totale del Difensori Obiettivo: da 150 a 250 punti positivi (se l'organizzazione lo ritiene opportuno può evitare di assegnare punteggi positivi per l'eliminazione dei Difensori Obiettivo);

**Let. b - Obiettivo tipo A:** punteggio relativo all'eliminazione parziale dei Difensori di Obiettivo: sulla base del punteggio attribuito all'eliminazione totale, verrà assegnato, per ogni Difensore Obiettivo colpito, un punteggio parziale, che verrà determinato dalla formula :  
Punteggio totale per la fase A: (diviso) per il numero totale dei Difensori Obiettivo. Il risultato è il Punteggio per ogni singolo Difensore Obiettivo;

**Let. c - Esfiltrazione:** punteggio relativo all'Esfiltrazione: ad ogni minuto risparmiato della finestra d'attacco verranno attribuiti 10 punti positivi;

**Let. f - Obiettivo tipo C:** da 200 a 500 punti positivi.

**Bersagli Perimetrali:** si procederà al conteggio in percentuale:

N° 4 Bersagli Riconosciuti: 100%

N° 3 Bersagli Riconosciuti: 75%

N° 2 Bersagli Riconosciuti: 50%

N° 1 Bersaglio Riconosciuto: 25%

**Recon Obiettivo:** in %, ad ogni sul singolo report corretto.

**Let. g - Obiettivo tipo D:** da 200 a 300 punti positivi.

**Let. h – Obiettivo tipo E:** da 50 a 400 punti positivi.

**Let. i** - L'organizzazione, può assegnare punteggi negativi inerenti ad azioni da evitare sull'Obiettivo, a patto che il totale dei punti obiettivo sia uguale o superiore a zero. Solo la presenza di penalità dell'Art. 14 potrebbe consentire di scendere sotto la soglia dello zero.

## **Titolo XVI – SVOLGIMENTO, ISCRIZIONE E PUNTEGGI.**

### **Art. 16 - Svolgimento del Torneo Regionale.**

**Let. a** - Il Torneo Regionale si svolge nell'arco di tempo dell'anno corrente.

#### **Art. 16.1 - Punteggi acquisiti per la Classifica.**

**Let. a** - Ai fini del punteggio per la Classifica, per ogni manifestazione, si applicheranno i seguenti valori:

1° Classificato: 25 punti

2° Classificato: 22 punti

3° Classificato: 20 punti

4° Classificato: 18 punti

5° Classificato: 16 punti

6° Classificato: 15 punti

A scalare, un punto in meno per ogni posizione.

In caso d'ex equo, si attribuirà la media del posto in classifica ottenuto + (più) quello subito successivo. La Squadra seguente sarà scalata di un posto per ogni squadra in ex equo.

Esempio: "squadre al 3° posto:  $(20+18):2= 19$  punti cadauna e la squadra successiva sarà inserita al 5° posto in Classifica.

**Let. c** - In caso di parità di punteggio a fine Torneo, saranno valutati come titoli di merito per la definizione della Classifica, il numero dei primi posti ottenuti, poi i secondi posti ottenuti e così via. In caso di successiva parità, si terrà conto degli scontri diretti e, ad ulteriore ex equo si dovrà organizzare una gara di spareggio. In caso di nuova parità si procederà con il lancio della moneta.

## **Titolo XVII – COMPITI DELL' ORGANIZZAZIONE.**

### **Art. 17 - Principi Generali Organizzativi.**

**Let. a** - L'Associazione Organizzatrice deve provvedere ad ottenere l'autorizzazione all'utilizzo del terreno dove si svolgerà la manifestazione e, ad avvisare anche le competenti Forze dell'Ordine, ricevendo dalle stesse il "nulla osta" per lo svolgimento della manifestazione.

**Let. b** - L'Associazione Organizzatrice deve provvedere al servizio di Pronto Soccorso o di mezzi adeguati al soccorso, necessari in caso di infortunio di operatori durante lo svolgimento della manifestazione.

**Let. c** - L'Associazione Organizzatrice deve provvedere a segnalare, tramite "cartelli" posti lungo gli accessi al terreno di gioco, lo svolgersi della manifestazione, indicandone gli orari e la data, allo scopo di avvertire ed informare gli eventuali passanti o abitanti.

**Let. d** - L'Associazione Organizzatrice deve provvedere ad organizzare un'area dove i partecipanti possano provare liberamente le proprie ASG, per la regolazione dell'Hop – up o altro, senza recare disturbo e per la messa in sicurezza degli altri partecipanti.

**Let. e** - L'Associazione Organizzatrice deve controllare la regolare affiliazione ed il regolare tesseramento degli atleti presenti nelle Pattuglie Incursori iscritte alla manifestazione. Nel caso ci fossero delle irregolarità, gli atleti non verranno fatti partecipare.

**Let. f** - L'Associazione Organizzatrice deve tenere un briefing con i Responsabili delle Pattuglie Incursori, prima dell'inizio gara.

**Let. g** - L'Associazione Organizzatrice deve rendere noto entro il ventesimo (20) giorno prima dell'inizio della manifestazione, tramite la pubblicazione sul sito internet e l'invio mail e/o postale di:

- Carta topografica dell'AO (CTR o IGM),
- Orario del Test ASG;
- Orario Briefing;
- Orario Infiltrazione;
- Canale Radio Emergenza ed Urgenza;
- Le indicazioni di come arrivare al parcheggio della Manifestazione.

**Let. h** - L'Associazione Organizzatrice, ha ampia libertà su come e quando informare i partecipanti della dislocazione degli Obbiettivi, sulla loro tipologia e su come poter acquisire il relativo punteggio, durante lo svolgersi della gara.

**Let. i** - L'Organizzazione deve garantire la massima copertura radio possibile, specialmente sugli Obbiettivi, eseguendo delle prove tecniche.

**Let. l** - L'Organizzazione della manifestazione, viste e controllate tutte le "Tabelle Punti Obiettivo" e le "Tabelle Note e Contestazioni", deve rendere pubblica la Classifica ufficiale e i punteggi totalizzati da tutte le Pattuglie, preferibilmente entro e non oltre ventiquattro (24) ore dalla fine del briefing con l'ultima Pattuglia Incursori.

**Let. m** - L'organizzazione deve garantire a fine gara la presenza di una targa/medaglia a ricordo dell'evento, da omaggiare ad ogni squadra partecipante

**Let. n** - L'organizzazione deve garantire una presenza minima di 5 Obbiettivi per tappa.

### **Art. 17.1 - Ricorsi ed Annullamento prima dell'inizio della Manifestazione.**

**Let. a** - L'inosservanza di una o più regole menzionate nell'Art. 17 lett. a., lett. b., lett. c., lett. d.,

**lett. f.**, potrà comportare l'annullamento della validità della manifestazione, se valutata lesiva al risultato finale.

**Letto. b** - La richiesta di annullamento dovrà essere presentata da almeno il 50% + 1 delle Associazioni iscritte alla manifestazione, che dovranno presentare il ricorso tramite mail, al Presidente Regionale, il quale provvederà all'inoltro alla Commissione Regionale.

**Letto. c** - I ricorsi alle fasi pre gioco, dovranno essere presentati entro sette (7) giorni dallo inizio della manifestazione, tramite posta elettronica, dall' Associazione partecipante all' Organizzazione ed al Presidente Regionale.

**Letto. d** - L'accettazione del ricorso di annullamento, comporterà ai fini della Classifica la non acquisizione di punteggio. All'Associazione organizzatrice sarà assegnato, a fine Torneo, un punteggio negativo pari alla media dei punteggi ottenuti nelle manifestazioni alle quali hanno partecipato, arrotondato per difetto al valore inferiore esistente sulla Tabella di cui all'[Art. 16.1 lett.](#)

**a.** L'Organizzazione sarà anche tenuta alla restituzione del 80% della quota d'iscrizione alle squadre partecipanti – [Art. 25.3.](#) Regolamento dei Comitati Regionali Ed. 3 del 01.01.2016.