

REGOLAMENTO DI GIOCO SOFTAIR PCS

Disciplina Sportiva del SOFT AIR

Specialità PATTUGLIE COMBAT a SCENARI - denominato PCS

Versione 3.0 - Anno 2018

Proprietà esclusiva di : F.I.P.S. (Federazione Italiana PCS SoftAir) già Circuito Nazionale Soft Air PCS e O.N.A.S.P. (Organo Nazionale Arbitrale SoftAir PCS)

Applicato alla : 8° Edizione del Campionato Nazionale Soft Air PCS anno 2018 e Campionati Regionali annessi

STRUTTURAZIONE

ORGANIZZATIVA

GARE E CAMPIONATO PCS

1. La F.I.P.S. (Federazione Italiana PCS SoftAir), strutturata sportivamente nell'ambito del gioco del softair nella formula nota come "PATTUGLIE COMBAT A SCENARI" (siglata, denominata e detta PCS), nell'espressione agonistica si dispone in una serie di incontri, dette Gare o Tappe (gare riferite al campionato) di Campionato Italiano e/o Nazionale Soft Air specialità PCS, nelle fasi di qualificazione a gironi. In gare singole nelle fasi semifinali e/o finale nazionale. In eventuali altre gare a sestante, cioè non introdotte nell'ambito del campionato, ma disputate come singoli ed eventuali occasionali tornei.

2. Alla F.I.P.S. sono annessi, facendone attivamente parte, i Coordinamenti Regionali/Interregionali Promotori, i quali gestiscono ed organizzano in qualità di Collegi Organizzativi le Tappe o Gare (detti anche Organizzatori di Gara), previste nell'ambito dei loro stessi Campionati Regionali Soft Air PCS e vevoli ai fini di gironi nelle fasi di qualificazione alle fasi successive del Campionato Nazionale Soft Air specialità PCS.

3. Nelle attività della F.I.P.S., sono compresi i Tornei e le Singole Gare dello Sport del Soft Air della specialità PCS considerate come singole competizioni di Trofei Nazionali, Regionali o Locali, di volta in volta organizzate e gestite dai Collegi Organizzativi sopraesposti e promotori degli eventi.

4. Tutte le competizioni nelle forme esposte: di Campionati , Tappe o Singole Gare dello Sport del Soft Air della specialità PCS (Pattuglie Combat a Scenari) sono regolate e disciplinate dal presente Regolamento di Gioco, unitamente ai Regolamenti Specifici di Partecipazione stilati in base alle esigenze strutturali ed organizzative degli eventi sportivi disposte di anno in anno dal Collegio Nazionale Organizzativo (o Direttivo Nazionale F.I.P.S.) come regolamentazione dei termini di partecipazione al campionato/i, Tornei ed alle Singole Gare.

5. In quanto regolante l'attività competitiva ufficiale del Campionato Italiano Soft Air PCS ed ai Campionati Regionali/Interregionali annessi, altresì delle singole Gare o Tornei, il presente

testo è applicabile solo in funzione di tornei ufficiali della F.I.P.S., quali come già citato: Tappe o Gare di campionato/i e/o singole competizioni a livello regionale, interregionale o nazionale, essendone precluso l'uso formale per tornei, gare ed eventi che non rispettino i requisiti di appartenenza ora citati. Il Regolamento, tuttavia, potrà essere utilizzato come elemento di ispirazione per altre manifestazioni competitive di natura similare che non saranno considerate tappe o gare ufficiali della F.I.P.S. o Campionato Italiano Soft Air Pattuglie Combat a Scenari (PCS).

PREPARAZIONE DELLA GARA PCS

6. Ciascuna Gara di Soft Air PCS che sia Tappa di Campionato Regionale, Interregionale, Campionato Nazionale PCS o Singola Gara o Torneo, è regolata da questo Regolamento di Gioco, eventualmente adattato, nelle norme che lo consentono, per il terreno scelto per la prova stessa.

7. La conformità del terreno di gara e la validità della Gara devono essere predeterminate in collaborazione dal Collegio Organizzativo di Gara e dal Collegio Arbitrale (anche detto Staff Arbitrale di gara) secondo i termini imposti dal presente Regolamento di Gioco in merito all'attività competitiva – Soft Air specialità PCS (Pattuglie Combat a Scenari).

8. Il Collegio o Staff Arbitrale incaricato di arbitrare la Gara dovrà verificare, prima dell'inizio della stessa, la rispondenza del terreno ai requisiti di sicurezza e richiedere che l'Organizzazione provveda, laddove possibile, affinché eventuali ostacoli di intralcio o pericolosi allo svolgimento della gara siano debitamente segnalati e dove possibile rimossi per tempo.

9. Quando previsto o richiesto; verificare le autorizzazioni della Pubblica Amministrazione territoriale (Comune, provincia e regione) allo svolgimento della gara, nonché l'eventuale soddisfacimento dei requisiti di Pubblica Sicurezza richiesti dalla stessa (es. presenza di personale da adibire all'Ordine Pubblico).

10. Nella Gara PCS, è consentito il solo ed esclusivo utilizzo di pallini (BB) , come munizionamento delle ASG, di diametro 6 mm e di esclusivo colore bianco (perché meglio visibili per le valutazioni arbitrali dei colpiti), con peso compreso tra 0,20 e 0,30 grammi in materiale organico foto-bio degradabile. (Non verranno assolutamente ammessi in gara pallini di materiali plastici, colori e grammature diverse da quelle previste e consentite). Solo in casi eccezionali, quali l'imposizione da parte di proprietari, affittuari, responsabili ed enti preposti (territori comunali o parchi in cui il gioco viene svolto) del terreno di gioco, può essere concesso esclusivamente dal Collegio Organizzativo (Direttivo di Coordinamento o Direttivo F.I.P.S.) l'utilizzo di BB con colori a basso impatto ambientale (Verde, Marrone, Nero, Avana). Si consiglia comunque, in fase organizzativa, di cercare di evitare il più possibile tale possibilità.

CONTROLLO DEI REQUISITI DEI GIOCATORI

11. Il Collegio o Staff Arbitrale, in collaborazione con il Collegio Organizzativo di Gara o Organizzatori della Gara, prima di dare avvio alle manche di e per ogni singola squadra partecipante, dovrà effettuare i controlli di legittimità sociale, assicurativa e fisica degli atleti partecipanti, unitamente ai controlli sulla sicurezza individuale e dei strumenti o attrezzi di gioco (ASG – Air Soft Gun).

12. Effettuare i controlli di legittimità dei partecipanti, verificando che gli Atleti che si sono iscritti appartengano ad una Associazione Sportiva Dilettantistica (ASD) effettivamente esistente e con affiliazione ad eventuale Ente di Promozione Sportiva in corso di validità con polizza RCT attiva. Sarà necessario per tutti il previsto "Modulo BAS" (Associazione Sportiva di Base). Sono escluse (non ammesse al gioco) le associazioni che, pur affiliate ad Enti di Promozione Sportiva, non siano regolarmente costituite in formula di ASD o che, pur affiliate ad Enti siano sprovviste di polizza RCT. Sono escluse (non ammesse al gioco) le associazioni che per decisione del Giudice Sportivo ONASP (Organo Nazionale Arbitrale Soft Air PCS) siano

in un periodo di sospensione dalle gare. Sono comunque valide, fermo restando gli altri requisiti richiesti, le assicurazioni RCT stipulate da Compagnie Assicuratrici direttamente alle ASD, di cui va presentata cedola o certificato assicurativo in copia.

13. Verificare che la ASD abbia autorizzato gli Atleti a partecipare come squadra sua rappresentata e che, quindi, essi agiranno in nome e per conto della stessa durante tutta la durata della prova. Potranno essere ammesse squadre miste, nel caso di gare o tornei singoli, mai in campionati, ossia con Atleti provenienti da diverse ASD, purché ciascuno di essi rispetti le condizioni dei precedenti punti. Non possono essere ammessi in nessun caso giocatori con squalifiche in corso.

14. Le certificazioni mediche ("Certificato del medico sportivo per la pratica del softair", non valido ai fini competitivi il solo "Certificato sana e robusta costituzione" emesso dal medico curante) degli atleti che saranno impegnati nella gara sono a cura e responsabilità dei presidenti delle ASD partecipanti, che eventualmente dovranno presentarne copia solo su esclusiva richiesta in accordo con l'organizzatore dell'evento.

15. Per semplificazione delle operazioni di controllo sopra esposte ad ogni ASD partecipante agli eventi con una sua Squadra sarà fornito un documento prestampato e comune a tutti detta: "Distinta di Partecipazione" riportante l'elenco degli atleti schierati in gara e sempre accompagnato dal Tesserino attestante il modello BAS di tutela infortunistica e documento di identità degli stessi atleti riportati nella lista della distinta. Il personale organizzativo preposto ai controlli o gli stessi arbitri dovranno necessariamente e senza esenzioni alcune eseguire l'appello e controllare i documenti allegati (termini legali di identità e associazionismo).

16. In caso di atleta sprovvisto della documentazione richiesta (per dimenticanza o qualsiasi altro imprevisto), il soggetto in questione su garanzia e responsabilità del proprio Caposquadra potrà ugualmente partecipare alla competizione, fermo restando l'obbligo di presentazione della documentazione richiesta entro le 24 ore successive alla gara, e non oltre, al responsabile del Collegio Organizzativo della gara. La mancata presentazione della documentazione prevista e richiesta comporta il deferimento del singolo e della ASD di fronte al Giudice Sportivo ONASP.

ELEMENTI DELLA GARA PCS

17. Gli elementi principali che compongono una gara di Soft Air delle specialità PCS sono i seguenti:

- Squadre Partecipanti (Giocatori Attaccanti).
- ASG (Air Soft Gun) e munizionamento (Pallini BB).
- Apparati Radio di comunicazione.
- Strumenti di Navigazione e Cartografia.
- Percorso di Gara.
- Settori Obj.
- Punti Obj (Obj Primario e Obj Secondario).
- Azioni o Punti Bonus (minimo tre per Settore Obj)
- Punti IN di ingresso nei Settori Obj.
- Punti OUT di uscita dai Settori Obj.
- Zone Sicure di gioco.

- Squadre Partecipanti (Team Attaccanti).
- Personale di Difesa dei Settori Obj (Difensori o Cecchini).
- Arbitri o Direttori di Gara (Collegio o Staff Arbitrale).
- Regole d'Ingaggio.
- Organizzatori (Collegio Organizzativo di gara).
- Story Board (riportante istruzioni e direttive di gara).
- Prove Tecniche o Fisiche (dette Prove Speciali).
- Punteggi e Classifica.
- Allestimenti Scenografici.
- Dispositivi Difensivi (Mine).
- Comparse o Personale Scenografico.
- Mezzi di Trasporto o per Trasferimento Squadre.
- Sicurezza Antinfortunistica.
- Rispetto per l'Ambiente.

DIRETTIVE DI GARA PCS **"LO STORY BOARD"**

18. Lo Story Board è redatto dal Collegio Organizzativo di gara (Organizzatore) in collaborazione col Collegio Arbitrale (Staff Arbitrale) e rappresenta il "Documento Guida" in cui sono riportate tutte le caratteristiche della Gara PCS da considerare, unitamente alle specifiche Direttive di Gara.

19. Obbligatoriamente, prima dello svolgimento ogni Gara PCS, nei tempi necessari stabiliti per la consultazione da parte di tutti i Giocatori Partecipanti, il Collegio Organizzativo di gara deve stilare e diffondere il documento detto "Story Board".

20. Lo Story Board, deve contenere le "Direttive di Gara" e cioè; tutta la spiegazione tematica o trama della gara, indicando tutti le azioni da compiere per effettuare in modo corretto la conquista degli Obiettivi e l'acquisizione dei Bonus in ogni singolo Settore Obj previsto e se contemplate nella gara, l'esecuzione delle Prove Speciali ; i tempi e i punti di esecuzione e le particolari metodologie esecutive.

21. I metodi di trasmissione da parte del Collegio Organizzativo di gara dello Story Board alle Squadre Partecipanti, può essere espletato in più maniere. Importante che; sia sempre garantita la chiara e corretta comunicazione delle Direttive di Gara almeno un ora prima dell'inizio della gara stessa. Quindi, lo Story Board può essere pubblicato e diffuso nei seguenti modi e tempi:

- Trasmissione dello Story Board in maniera integrale, con le spiegazioni previste chiare e definitive, giorni prima della gara.
- Suddivisione della trasmissione dello Story Board in una prima comunicazione che indichi le Direttive di Gara giorni prima della gara e di seguito ad intervalli, dalla prima comunicazione

fino alla gara, con delle informazioni esplicative (dette release) che completeranno in modo chiaro e definitivo lo Story Board.

- Suddivisione della trasmissione dello Story Board in una prima comunicazione prettamente di presentazione e contenente le sole Specifiche di Gara giorni prima della gara e in seguito, sempre almeno un'ora prima dell'inizio della gara, le Direttive di Gara definitive.

- La Trasmissione dello Story Board potrà anche essere eseguita in modo analogo a quelli principali descritti, fermo restando i presupposti di tempistica, con dei metodi che non vadano in contrasto con lo scopo conclusivo di far pervenire in modo chiaro, completo e definitivo lo Story Board ai partecipanti alla gara.

22. Parti di descrizioni o informazioni, possono essere anche indicate tramite comunicazioni da reperire lungo il proseguo della gara, sotto forma di missive in busta, cartelli, indicazioni, ecc. o comunicate dagli arbitri. Questo tipo di metodologia applicata per informare i giocatori attaccanti deve essere sempre specificata nello stesso Story Board.

23. Lo Story Board, può iniziare con un "prologo storico o antefatto" tratto dalla realtà o frutto della fantasia in cui possono anche essere contenute informazioni che potranno essere utili ai partecipanti durante la gara.

24. Nello Story Board deve essere sempre indicato il numero di Settori Obj previsti dalla gara e disposti lungo il Percorso di Gara.

25. Nello Story Board devono essere indicate le caratteristiche tecniche della Gara PCS (dette anche Specifiche di Gara), quali :

- Scenario o ambientazione previsto (Boschivo, urbano, misto)
- Numero delle Squadre o Team ammesso a partecipare alla gara.
- Presenza di eventuali Prove Speciali e loro dislocazione nei Tratti di Trasferimento.
- Valutazione dell'impegno fisico previsto in gara (Alto, medio, basso)
- Valutazione dell'impegno tecnico previsto in gara (Alto, medio, basso)
- Orari di partenza delle Squadre Partecipanti, con indicazione dell'orario della prima squadra in gioco fino all'ultima e tempi di pausa tra una partenza e l'altra.
- Durata totale della manche uguale per ogni singola Squadra Partecipante.
- Utilizzo di eventuali mezzi di trasporto per i trasferimenti delle squadre.
- Conoscenze tecniche previste per i giocatori delle Squadre Partecipanti (quali per esempio: Cartografia e navigazione terrestre, strumentazioni, fotografia, apparati, lingue straniere, codice morse, tiro di precisione, decriptazione, riconoscimento elementi, abilità varie, ecc.).
- Materiali, apparati o strumentazioni messe a disposizione ai fini del gioco dall'organizzazione.
- Materiali, apparati o strumentazioni da utilizzare ai fini del gioco come dotazione di squadra (non forniti dall'organizzazione).
- Eventuali zone pericolose non accessibili durante il gioco.

26. Sullo Story Board, devono essere sempre indicate le coordinate cartografiche nel sistema cartografico UTM e relativo Map Datum (rilevate con ausilio del sistema GPS) dei seguenti punti fondamentali:

- Obj Primari (Bandiera Rossa)

- IN dei Settori (Bandiere Verdi)
- OUT dei Settori (Bandiere Gialle)

Deve essere indicata marca e modello dello strumento GPS utilizzato per il rilevamento.

27. A discrezione del Collegio Organizzativo, quindi non obbligatoriamente, lo Story Board può indicare le coordinate cartografiche nel sistema cartografico UTM e relativo Map Datum (rilevate con ausilio del sistema GPS) dei seguenti punti non fondamentali:

- Obj Secondari (Bandiera Bianca)
- Punti Bonus
- Punti di esecuzione delle Prove Speciali

Deve essere indicata marca e modello dello strumento GPS utilizzato per il rilevamento.

28. Nello Story Board devono essere indicate le eventuali particolari attrezzature di cui si dovranno munire le squadre di attacco o che possono essere messe a disposizione dall'organizzatore della gara, utili a svolgere particolari azioni nella conquista degli Obiettivi e acquisizione Bonus, comprese quelle utili per le Prove Speciali se previste dalla gara.

29. Lo Story Board deve sempre e comunque essere accompagnato, in forma esplicativa, da un "briefing" condotto da un Responsabile Organizzativo oppure Arbitro, nei confronti dei capisquadra e/o di tutti o parziali membri della Squadra Partecipante (a discrezione dell'organizzatore), che va svolto sempre poco prima dell'inizio della manche ad ogni singola Squadra Partecipante.

30. Sullo Story Board deve essere riportata la marca e il modello dello strumento di misurazione potenza ASG (detto Crono) con cui vengono eseguiti i controlli di potenza delle ASG dei giocatori nella fase di pre-gara.

31. Sullo Story Board deve essere riportata la tabella dei punteggi previsti ed assegnati in relazione alle corrette operazioni svolte durante la gara. A discrezione dell'Organizzatore, sullo Story Board può essere riportato lo "Score Totale di Gara", cioè la somma di tutti i punteggi totalizzabili durante l'intera gara, esclusi i punteggi riferiti all'eliminazione dei Giocatori Difensori ed eventuali Comparse. [Ricapitolando - Lo Score Totale di Gara, sarà quindi composto dalla somma totale dei: Punteggi Obj Primari + Punteggi Obj Secondari + Punteggi Bonus + Punteggi Prove speciali (se previste)].

32. Sullo Story Board sarà segnalato qualsiasi altra situazione, apparato o procedura non esplicitamente prevista dal Regolamento di Gioco, ma verosimilmente inserita ed applicata alla singola gara, fermo restando che essa non sia in contrasto o contravvenga alle direttive e regole imposte dallo stesso Regolamento di Gioco.

IL PERCORSO DI GARA PCS **"CAMPO DI GIOCO"**

33. In ciascuna Gara, si sviluppano incontri, ad interesse di ogni singola Squadra Partecipante (detti anche manche) con Avversari disposti dal Coordinamento competente o Collegio Organizzativo di gara in "Scenari" (detti anche Settori Obj) disposti in successione lungo un percorso prestabilito, a cui le squadre partecipano per l'acquisizione di punteggi che costituiranno la classifica finale della gara o tappa.

34. Le manche si svolgono in scenario boschivo a configurazione di percorso, lungo il quale sono disposti ad intervalli di distanza, cinque (5) o sei (6) Settori Obj obbligatori a discrezione dell'organizzatore di gara, comprendenti gli Obj (Obiettivi Primario e Secondario) veri e propri ed altre prove; dette Bonus, le quali se compiute in maniera corretta come esposto nelle Direttive di Gara riportate sullo Story Board danno la possibilità alle squadre Partecipanti di guadagnare punteggi positivi prestabiliti.

35. Con lo stesso criterio si possono, se nel caso e ricorrendone i presupposti di sicurezza, svolgere anche manche in percorsi e Settori Obj in scenario urbano, caratterizzato, da costruzioni in muratura e simili. O ancora a composizione mista di scenari (boschivo e urbano). Sempre, secondo il concetto sopra esposto, possono essere utilizzati/e nel contesto scenografico del gioco anche attrezzature dimesse, quali mezzi (carlinghe, bus, automezzi, natanti, ecc.) o strutture (ponti, capannoni, moli, ecc.), fermo restando i presupposti di sicurezza previsti.

36. I Settori Obj disposti in successione lungo il percorso prestabilito sono intervallati tra loro da spazi di Campo di Gioco detti Tratti di Trasferimento.

37. Il Percorso di Gara, che rappresenta a tutti gli effetti il "Campo di Gioco" è composto dai Settori Obj e dai Tratti di Trasferimento.

38. I Tratti di Trasferimento, oltre a consentire lo spostamento delle Squadre Partecipanti da un Settore Obj all'altro possono essere usati a discrezione del Collegio Organizzativo di gara, non obbligatoriamente, per far svolgere alle Squadre Partecipanti delle Prove Speciali di carattere tecnico o fisico, le cui corrette procedure e tempi di esecuzione saranno indicate sulle direttive di gara riportate nello Story Board.

39. Nei Tratti di Trasferimento, per lo spostamento delle Squadre Partecipanti, possono essere utilizzati dei mezzi di trasporto. Tale procedura è determinata dal Collegio Organizzativo di gara e comunicata ai partecipanti, a seconda della distanza che intercorre tra un Settore Obj e l'altro, dalla morfologia del terreno e dalla possibile suddivisione in zone diverse del Campo di Gioco.

40. I limiti, stabiliti e comunicati alle squadre dagli arbitri oppure organizzatori, del Percorso di Gioco possono essere individuati attraverso bindelle (nastro bianco/rosso) o altro strumento di perimetrazione anche fisso (es. un muro di cinta presente sul terreno od un argine). I giocatori che superano tali limiti nel punto fissato dai Collegi Arbitrali ed Organizzativo saranno sanzionati come indicato nella Tabella Sanzioni ONASP.

I SETTORI OBJ (Scenari)

41. I Settori Obj sono delle aree delimitate, in cui al proprio interno sono sistemati: in primis, segnalato da bandiera di colore rosso, l'Obj Primario ed annesso, segnalato da bandiera di colore bianco l'Obj Secondario, cioè i punti in cui va eseguita l'azione di conquista obiettivi.

42. Nel caso di Obiettivi Primari o Secondari in ambiente urbano, oppure all'interno di singole costruzioni, che siano esse già presenti sul campo o allestite per l'occasione (tende, baracche, ecc.), le bandiere rosse e bianche indicanti rispettivamente i due tipi di obiettivi, dovranno essere collocate davanti all'ingresso principale che conduce al punto esatto degli obiettivi stessi.

43. Nei Settori Obj, al proprio interno, sono in oltre sistemate, di cui non viene mai segnalata l'esatta posizione, minimo almeno tre (3) Azioni o Punti di Acquisizione Bonus (dette semplicemente Bonus), cioè i punti in cui vanno eseguite delle azioni ulteriori di gioco, diverse dalla conquista Obj.

44. I Settori Obj dovranno avere un'ampiezza pari a non meno di 50 metri di raggio, considerando come ipotetico centro di un cerchio immaginario, la bandiera rossa, che segnala l'Obj Primario. La bandiera rossa, dovrà essere sempre posizionata nella condizione di essere raggiunta con un dispiegamento delle squadre in gioco (possibilità di manovra e movimento) di 360° intorno ad essa, considerato sempre l'inizio dell'azione nel punto IN di ingresso nel Settore Obj. Tale presupposto di manovra può parzialmente venire meno solo nel caso vi siano dei punti di passaggio considerati pericolosi (es. corsi d'acqua profondi o forti dislivelli del terreno) o preclusi (es. proprietà private o zone coltivate) ai giocatori, in questi casi le diverse

modalità di accostamento al punto Obj Primario preso in considerazione, devono essere sempre segnalate dall'organizzatore della gara (indicate sulle direttive di gara riportate nello Story Board) e ribaditi dagli arbitri (durante la gara stessa) alle squadre partecipanti all'inizio della loro manche e debitamente segnalati in modo ben visibile.

45. Ogni singolo Settore Obj disposto sul percorso di gara, inteso come riferimento alla bandiera rossa, deve avere una distanza rispetto ad eventuali Settori limitrofi (dipendente dal loro posizionamento sull'area adibita a Campo di Gioco) tale da non essere d'intralcio alle eventuali azioni contemporanee durante la gara che si possono svolgere appunto nei vari settori confinanti nei medesimi momenti. Una distanza ideale "consigliata" è quella non inferiore ai 100 metri tra i vari Settori Obj descritti ed eventualmente interessati.

46. Nel caso non potesse essere attuato tale distanziamento consigliato, per motivi dipendenti dalla morfologia del terreno o altri fattori di ambientazione, sarà cura del Collegio Organizzativo di gara disporre degli espedienti tali da evitare interferenze, soprattutto visive, tra i giocatori impegnati nello stesso momento nei settori eventualmente adiacenti. Sarà poi, cura degli arbitri posizionare le Squadre Partecipanti nei momenti di attesa prima dell'ingresso all'IN di Settore Obj in modo tale da inibirne l'osservazione delle fasi di gioco in corso.

47. Tutti i Settori Obj disposti in una gara, dovranno essere segnalati nel loro punto di ingresso delle squadre in gioco, detto Punto IN, da una o due bandiera/e di colore verde e nel loro punto di uscita delle squadre, detto anche Punto OUT, da una o due bandiera/e di colore giallo.

48. Uno o più Settori Obj della stessa gara per motivi organizzativi, possono essere suddivisi in due (2) Sottosettori Obj, con annessa riduzione del numero dei difensori (mai meno di 2) nei sottosettori previsti, dando modo alle Squadre Attaccanti di compiere azioni congiunte, tale variazione allo standard regolamentare di base deve essere segnalata sullo Story Board a scopo conoscitivo di tutti i partecipanti.

AZIONI E FASI DI GIOCO

49. Le azioni che ogni Squadra Attaccante, durante la gara PCS è chiamata a svolgere per ottenere il maggior numero dei punti a disposizione sono :

- . La conquista del più alto numero possibile di Obj Primari.
- . La conquista del più alto numero possibile di Obj Secondari.
- . L'acquisizione del più alto numero possibile di Bonus.
- . L'eliminazione del più possibile dei Giocatori Difensori.
- . Esfiltrare (Uscire) al Punto OUT di ogni settore Obj con almeno un giocatore attivo (Non eliminato).
- . Il superamento del maggior numero di Prove Speciali (Se previste).

50. Le azioni che comportano punteggi negativi sono:

Eliminazione di un Giocatore Attaccante (per tiro nemico/amico, eliminazione arbitrale o di altra natura collegata allo scenario).

Eliminazione di figuranti, VIP o altro personale quando indicato nello Story Book.

51. La conquista degli Obiettivi Primario (+500) e Secondario (+300) assegnano dei punteggi positivi prestabiliti, tali operazioni possono essere collegate fra loro, quindi l'una (Azione Obj Primario) consequenziale e vincolata all'altra (Azione Obj Secondario) es. trovare la chiave / aprire la cassaforte (cd. Opzione 1). E' altresì possibile per scelta del Collegio Organizzativo mantenere indipendenti i due obiettivi consentendo l'acquisizione dei punti come normalmente previsto dal Regolamento; es. Primario distruggere radar / secondario distruggere batteria missilistica (cd. Opzione 2). Ogni azione di conquista correttamente svolta assegna il suo punteggio prestabilito senza aver necessariamente eseguito entrambe le azioni. Il combinato disposto delle due opzioni sopra citate genera una terza possibilità: l'obiettivo Secondario costituisce semplificazione per il raggiungimento del Primario che rimane comunque

conseguibile autonomamente es. indicazione del codice corretto / ricerca tra molti codici ed apertura valigetta (cd. Opzione 3). Sarà compito del Collegio Organizzativo di gara chiarire nello Story Book e/o tramite spiegazione arbitraria quale rapporto intercorre tra i due elementi. A scanso di possibili interpretazioni e per la massima trasparenza in fase di esposizione, il Collegio dovrà precisare quale delle 3 Opzioni si applica al settore.

52. L'acquisizione dei Bonus assegnano dei punteggi positivi prestabiliti (+200), tali operazioni o azioni di acquisizione sono indipendenti le une dalle altre e quindi non possono mai essere vincolate alla corretta esecuzione di un altro bonus o di un Obiettivo (principale o secondario).

53. Tutte le azioni di Conquista Obj e Acquisizione Bonus sono fissate e decise dal Collegio Organizzativo di gara (Organizzatore) e obbligatoriamente riportate sullo Story Board a conoscenza di tutti i partecipanti e arbitri.

54. L'eliminazione di tutti i Giocatori Difensori disposti all'interno di un Settore Obj non può mai rappresentare una procedura di conquista di Obiettivi Primari, Secondari o Bonus. Gli Obiettivi ed i Bonus sono da considerarsi conquistati ed acquisiti, con le procedure corrette indicate, anche se non tutti i Giocatori Difensori presenti nel Settore Obj siano stati eliminati.

55. Fa parziale eccezione, l'eliminazione completa di una parte o aliquota dei Giocatori Difensori presenti in un Settore Obj, identificati ai fini del gioco come Scorta, Sentinelle, Carcerieri, etc che possono costituire Obiettivo Primario, Secondario o Bonus. Sarà poi responsabilità del Collegio chiarire nello Story Board modi, tempi e modalità d'identificazione.

56. I giocatori delle Squadre di Attacco verranno accompagnati o indirizzati nel punto prestabilito ed uguale per tutti di partenza della manche da dove potranno muoversi solo dopo il segnale arbitrale d'inizio gioco.

57. In ogni Settore Obj previsto, come già esposto, sarà individuabile il palo con bandiera rossa che indica il punto di conquista dell'Obiettivo Primario ed il palo con bandiera bianca che indica il punto di conquista dell'Obiettivo Secondario (ricordando che i Bonus non sono segnalati in alcun modo). Tali azioni di conquista degli obiettivi e di acquisizione dei Bonus saranno da effettuarsi nei termini imposti di azione e tempo e comunicati alle Squadre Partecipanti tramite lo Story Board ed altre eventuali informazioni arbitrali; tali azioni e parametri ad esse collegate sono uguali per tutte le Squadre Partecipanti alla gara.

58. L'inizio dell'azione di gioco nel Punto IN d'ingresso del Settore Obj (bandiere verdi) per tutti i giocatori, è segnalato dall'Arbitro di Settore con un unico fischio d'inizio.

59. Il termine dell'azione di gioco nel Settore Obj, viene segnalata acusticamente dall'Arbitro di Settore a tutti i giocatori.

60. Il termine dell'azione di gioco in ogni Settore Obj (segnalata dall'Arbitro di Settore) sarà decretata da:

. Esaurimento del tempo previsto di gioco.

. Eliminazione totale della Squadra Attaccante.

Uscita di tutti i Giocatori Attaccanti attivi (non eliminati) al Punto OUT del settore Obj. .

61. Non è mai necessario, per la legittimazione dei punti di Conquista Obj e Acquisizione Bonus che la Squadra di Attacco concluda le azioni in ogni singolo Settore Obj con tutti o solo alcuni dei suoi Giocatori Attaccanti ancora attivi (non eliminati) oppure entro il tempo massimo prestabilito; i punti guadagnati con le corrette esecuzioni rimangono tali anche in caso di eliminazione integrale di tutti i giocatori della Squadra di Attacco.

62. Alle Squadre di Attacco che riescono entro il tempo massimo stabilito ad esfiltrare, cioè uscire all'OUT del Settore Obj (bandiere gialle), con almeno un giocatore attivo in gioco (non

eliminato) , sarà assegnato un punteggio positivo (detto Bonus Esfiltrazione, +100).

63. Nel caso; un azione di Conquista Obj (Primario o Secondario), oppure l'Acquisizione Bonus, preveda specificatamente la liberazione (prelievo dal luogo in cui si trova) di ostaggio o più di essi; che questi elementi siano materialmente rappresentati da comparse, oppure da manichini; questi dovranno essere sempre prelevati in una "Zona Sicura" di gioco caratterizzata dalle seguenti disposizioni :

- . La Zona Sicura di Gioco deve essere visibilmente indicata, delineata e circoscritta.

- . La Zona Sicura di Gioco non può essere interessata dal tiro delle ASG dei . Giocatori Difensori e viceversa dal tiro di risposta dei Giocatori Attaccanti presenti all'interno della Zona stessa.

64. L'Esfiltrazione o trasporto al Punto OUT di uscita di un Settore Obj di un qualsiasi elemento di gioco, che esso sia rappresentato da un oggetto, un simulacro, una comparsa oppure un manichino e tutto ciò annesso ed utilizzabile allo stesso fine, non può mai rappresentare una condizione di Conquista di Obj Primario. Altresì, tale azione, può essere utilizzata come azione di Conquista di Obj Secondario o Acquisizione Bonus.

65. Nel caso si vogliano utilizzare delle comparse (cioè persone) per le eventuali azioni di Conquista Obj Secondario, oppure per l'acquisizione di Bonus, che ne prevedano l'esfiltrazione al Punto OUT di uscita del Settore Obj, tale comparsa dovrà essere interpretata obbligatoriamente da un soggetto qualificato come arbitro ONASP (appartenete allo Staff Arbitrale di gara), così che possa valutare con competenza ed imparzialità i colpi a segno subiti.

66. Nel caso di liberazione di ostaggi (comparse o manichini), oppure di recupero di un oggetto, come azione di Conquista Obj Primario ed annessa successiva azione di esfiltrazione al Punto OUT del Settore Obj dell'ostaggio o dell'oggetto, come azione di Conquista Obj Secondario; le bandiere (rossa e bianca) dovranno essere collocate affiancate (anche fissate allo stesso palo), perché quella rossa sempre a segnalare il punto dell'Obiettivo Primario e quella bianca, in questo caso specifico, il punto di inizio dell'azione di Conquista Obj Secondario, quindi il punto di partenza del percorso di esfiltrazione che condurrà al punto OUT a sancire il termine della stessa azione.

67. Altresì, se tale tipo di azione di esfiltrazione viene utilizzata come Acquisizione Bonus essa non avrà bisogno di alcuna segnalazione con bandiera, fermo restando le modalità esposte riguardanti comparse, manichini oppure oggetti.

68. Quando, per la Conquista di un Obj (Primario o Secondario), oppure l'Acquisizione di un Bonus, in cui sia previsto il trasporto di apparecchiature elettroniche con l'obbligo di un trasporto in piano senza inclinare l'oggetto in questione, munite di meccanismi di precisioni che indicano l'errata inclinazione dell'apparecchiatura stessa, l'Organizzatore di gara dovrà prendere, ai fini del regolare svolgimento dell'azione, i seguenti accorgimenti :

- . Fornire istruzioni dettagliate ai partecipanti (Tramite lo Story Board e fornite dall'Arbitro di Settore).

Collocare l'oggetto su di un piano rigido di dimensioni in superficie superiori all'oggetto trasportato e facilmente impugnabile e trasportabile.

- . Applicare una livella (o bolla) al piano rigido, considerandone l'immediata ispezione e controllo sia da parte degli arbitri che del giocatore che effettua il trasporto. Questo con lo scopo di valutare ulteriormente se sussistono errori di falsa inclinazione dovuti alla sensibilità (accentuata o scadente) del sistema elettromeccanico dell'apparato stesso.

69. Nel caso il Collegio Organizzativo della gara disponga (in caso fornisca) nel contesto del gioco, l'utilizzo di fumogeni utili nelle azioni, per la Conquista Obj o Acquisizione bonus; ne deve sempre specificare, indicandoli sullo Story Board, i seguenti parametri e procedure d'uso

- . Specificare il luogo dell'utilizzo (Settore Obj).
- . Il tempo di utilizzo.
- . La corretta procedura di utilizzo (sempre in sicurezza).
- . L'elemento di punteggio (Conquista Obj e/o Acquisizione Bonus)

Qualsiasi altro utilizzo improprio o non previsto dei fumogeni, sarà sanzionato dagli arbitri a norma di regolamento quale disturbo volontario alla visuale e all'azione dell'arbitro.

TEMPI DI GIOCO

70. Una manche non può avere un tempo di gioco inferiore ai 150' (centocinquanta minuti, ovvero, due ore e mezza) e superiore ai 180' (tre ore) considerando la somma dei tempi di azione in ogni Settore Obj previsto ed i tempi nei Tratti di Trasferimento da un Settore Obj a quello successivo calcolati dalla partenza della manche stessa.

71. Una azione in un settore obj non può avere un tempo di gioco inferiore ai 15' (quindici minuti) e superiore ai 25' (venticinque minuti).

72. Lo scadere del tempo utile (cronometrato) per compiere le azioni di Conquista Obj e Acquisizione Bonus svolte su ogni Settore Obj è decretato acusticamente dagli Arbitri con 3 fischi consecutivi.

73. Lo stop del tempo anticipato invece, potrà anche essere decretato dalla completa uscita di tutti i giocatori della Squadra di Attacco ancora in gioco (non eliminati) al Punto OUT del Settore Obj, oppure ancora dalla completa eliminazione di tutti i Giocatori Attaccanti. Queste situazioni sono sempre segnalata acusticamente dagli arbitri con un unico fischio prolungato.

IDONEITA' DELLE ASG **"AIR SOFT GUN"**

74. Tutte le ASG, di tutti i Giocatori Partecipanti che siano Attaccanti o Difensori, dovranno essere testate, sul campo di gioco, prima della Gara, mediante specifica attrezzatura (detti Crono) e sotto stretto controllo arbitrale.

75. Il Test dovrà essere eseguito in un area con accesso delimitato e sgombera da possibili ostacoli che possano far rimbalzare il pallino sparato per la misurazione.

76. L'accesso all'area di test armi è limitato alla Squadra Partecipante al gioco ed agli addetti alla misurazione e controllo delle ASG. Ulteriore personale potrà accedere a tale area previa autorizzazione dell'Organizzazione o degli Arbitri.

77. Il Test dovrà essere tassativamente effettuato prima dell'inizio Gara, ma sarà a discrezione dell'Organizzatore o su richiesta arbitrale un secondo test che potrà essere effettuato, senza alcun preavviso, durante o dopo la gara anche in modalità "a campione".

78. La distanza dall'attrezzatura di misurazione varia a seconda del tipo, ad un metro per le misuratrici di tipo elettro-magnetico (obsolete), mentre per le misuratrici di tipo a infrarossi direttamente a contatto con la volata.

79. La misurazione viene sempre effettuata con strumenti omologati in marca e modello, ed indicati sul documento di presentazione della gara Story Board. Valgono solo ed esclusivamente i controlli effettuati sul posto, dagli arbitri preposti esclusivamente con i strumenti presenti indicati ed omologati.

80. L'ASG dovrà essere testata con il sistema HOP-UP completamente aperto e se la replica dispone di un silenziatore o altri accessori non amovibili, verrà ispezionato nei modi che

l'arbitro riterrà opportuni per sincerarsi della validità della misurazione.

81. A discrezione del Collegio Organizzativo di gara permettere l'utilizzo durante il test delle batterie personali, mentre per i caricatori ed i pallini di prova dovrà provvederà l'organizzazione utilizzando il peso 0,20g.

82. Ogni ASG dovrà effettuare 5 tiri di prova e come valore sarà ritenuto valido il valore medio ottenuto che tassativamente non dovrà superare il limite prescritto dal regolamento. Cioè 0.99 joule di potenza.

83. Ogni ASG una volta testata e ritenuta valida, dovrà essere marcata con un etichetta adesiva del tipo "antimanomissione", tale etichetta dovrà essere posizionata sul corpo dell'ASG in un area che non pregiudichi il buon funzionamento della stessa.

84. L'etichetta dovrà essere presente per tutta la durata della gara ed a discrezione dell'organizzazione potrà essere controllata in qualsiasi momento.

85. Dopo il test ASG sarà possibile montare sulla canna gli accessori (es. silenziatore) e tarare l' HOP-UP sparando alcuni colpi nell'area preposta dall'organizzazione, che dovrà avere gli stessi parametri di sicurezza previsti per l'area di Test ASG.

86. Le ASG con potenza superiore a 0.99 Joule (con Hop Up disinserito) verranno trattenute dal Collegio Organizzatore della tappa fino al termine della manifestazione. Le ASG che non superassero il test di misurazione elettronica non saranno ammesse al gioco neppure in sostituzione di ASG danneggiate o inattive per motivi tecnici. È ammesso l'uso di qualunque marca di ASG purché rispettante i citati requisiti di potenza.

LA SQUADRA PARTECIPANTE
"GIOCATORI ATTACCANTI"
E LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

87. Le Squadre Partecipanti (Team) ammesse ad ogni Gara PCS devono avere un numero fisso di 8 giocatori (detti Attaccanti).

88. Nella Squadra Partecipante deve essere sempre identificato da parte degli Arbitri il giocatore con il ruolo di Caposquadra.

89. Il vestiario base (giacca/casacca e pantalone), inteso come "Pattern Mimetico" (semplicemente mimetismo) dei Giocatori Attaccanti deve presentare delle caratteristiche simili (uniformità) per tutti i giocatori della stessa squadra, tali da essere facilmente identificabili dagli Arbitri durante il gioco ed evitare possibili scambi tra giocatori di fazione attaccante o difensiva. Le attrezzature individuali indossate, come giberne, gilet combat, zaino ed altro possono essere a scelta dei giocatori.

90. La composizione iniziale (ad inizio gara) non completa della Squadra Attaccante (8 giocatori) comporta una perdita in punti in ogni Settore Obj come se il giocatore/i mancante/i fosse eliminato. Tale regola non ha valore solo nel caso la squadra che pur iniziando la gara con i regolari otto giocatori, durante il gioco subisca un abbandono di uno o più giocatori per cause legate ad infortunio o malore (comunque cause di forza maggiore).

91. Le Squadre Partecipanti (Team) devono compiere l'intero percorso prestabilito (manche) cimentandosi di volta in volta con l'esecuzione corretta di tutte le prove indicate nelle direttive di gara riportate sullo Story Board nei tempi e modalità prestabilite.

92. Scopo principale delle Squadre Partecipanti (dette anche Team oppure Attaccanti) impegnate nelle loro manche è la conquista ed acquisizione, in successione, per mezzo di una serie di azioni prestabilite da compiere nel modo corretto come indicato nelle direttive di gara

riportate sullo Story Board, degli Obj Primari, Obj Secondari e Azioni Bonus posti in ognuno dei Settori Obj previsti dalla gara. E quando previste , il superamento delle Prove Speciali.

93. Ogni Giocatore Attaccante potrà essere dotato di una sola ASG lunga (anche dotata di lanciagranate) e di una sola pistola con funzionamento elettrico, a gas, a molla o misto. Sono ammesse solo due (2) ASG di squadra, come scorta, durante il gioco e che abbiano passato positivamente i controlli di potenza esposti.

94. E' consentito ai Giocatori Attaccanti l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse e del tipo industriale ed artigianale.

95. E' consentito ai Giocatori Attaccanti lo scambio di ASG oppure caricatori tra loro durante il gioco, ma solo tra giocatori in gioco attivo (non eliminati).

96. È ammesso, per i Giocatori Attaccanti durante il gioco l'uso delle radio, le cui frequenze verranno stabilite dal Collegio Organizzativo di gara e saranno diverse per ogni Squadra in gioco. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.

97. E' severamente vietato ai Giocatori Attaccanti l'uso di armi proprie od improprie di qualsiasi tipo, salvo quelle consentite dalla legge, quali : coltellini multiuso o lame monotaglio al di sotto dei 6 cm a libero utilizzo.

98. E' Consentito, ai Giocatori Attaccanti, per comodità o estetica, l'utilizzo di ottiche per ASG con qualsiasi tipo di ingrandimento lenticolare e congegni di aiuto al puntamento quali Red-Dot e/o Acog. Sono quindi, di conseguenza esclusi dall'utilizzo in gara tutti gli apparati di puntamento a rilevamento termico ed elettro-ottico. Ogni sistema misto (puntamento-rilevamento), nonché ogni apparecchiatura diversa dai consueti sistemi di mira, va esplicitamente autorizzata dallo Staff Arbitrale di gara in forma scritta e verbalizzata, che prenderà la propria decisione inappellabile in ottemperanza al Regolamento di Gioco PCS. Il semplice porto sul campo di gara di uno strumento vietato dal presente articolo costituisce "Illecito sportivo conclamato ai fini di alterare il risultato" vedasi la Tabella Sanzioni ONASP per ogni chiarimento.

99. E' vietato durante le azioni di gioco, da parte dei Giocatori Attaccanti, l'utilizzo di granate a mano funzionanti con sistemi di espulsione dei pallini (BB) mediante gas compresso (nella fattispecie > bombe a mano a CO2 e/o aria compressa o simili) e detonanti (nella fattispecie > involucri a petardo o simili). Altresì, è anche vietato l'utilizzo, sempre da parte dei soli Giocatori Attaccanti, di mine di posizionamento funzionanti con gli stessi sistemi di espulsione dei pallini (BB), nella fattispecie Claymore o simili. E' fatto altresì divieto di lancio di rami, sassi o materiale edile al fine di distrarre l'attenzione dei difensori. Qualora il lancio sia doloso, effettuato con l'intento di colpire effettivamente una delle parti in gioco, l'arbitro è tenuto ad espellere immediatamente il soggetto responsabile (per i dettagli Tabella Sanzioni ONASP).

IL PERSONALE DI DIFESA **"DIFENSORI o CECCHINI"** **E LORO ATTREZZATURA DI GIOCO**

100. La difesa dei Settori Obj è affidata ad un numero prestabilito da un minimo di 2 ad un massimo di 5 giocatori del personale di difesa (detti difensori o cecchini), scelti ed incaricati dal Collegio Organizzativo di gara.

101. Il compito dei difensori o cecchini è quello di difendere ed ostacolare le azioni di conquista degli obj e tutte le altre azioni di gioco previste, in maniera equa e del tutto imparziale, di tutte le squadre in gioco che impegnano i Settori Obj durante la loro mance. I difensori non hanno in alcun modo incarichi e poteri arbitrali, essi sono a tutti gli effetti solo giocatori e di conseguenza soggetti al rispetto del Regolamento di gioco e delle mansioni per loro previste

dallo stesso. Nell'espletare le loro funzioni, nella piena consapevolezza che il nostro sport è "di situazione" e comporta eventi sempre diversi, devono operare ricercando la maggiore ripetibilità possibile, evitando quindi comportamenti diversi di fronte alla medesima situazione.

102. Ogni Giocatore Difensore potrà usare solo ASG con potenza inferiore a 0,99 Joule. La potenza delle ASG verrà controllata tramite misuratore digitale di velocità (crono) prima dell'inizio della gara con metodologia e parametri identici a quelli stabiliti per i Giocatori Attaccanti.

103. Non vi è nessuna limitazione alla scorta di ASG nei Settori Obj ad uso dei Giocatori Difensori, purché queste siano state debitamente testate (controllo di potenza) e marcate con gli appositi talloncini previsti.

104. E' consentito ai Giocatori Difensori l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse e del tipo industriale ed artigianale.

105. È consentito ai Giocatori Difensori l'uso delle radio, le cui frequenze verranno stabilite dal Collegio Organizzativo e saranno diverse per ognuno dei Settori Obj. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.

106. Il vestiario dei Giocatori Difensori, non ha vincoli particolari di uniformità, questo viene deciso e comunicato agli stessi dal Collegio Organizzativo di gara in base alle esigenze, prima di tutto scenografiche e di ambientazione, della gara stessa.

107. E' severamente vietato ai Giocatori Difensori l'uso di armi proprie od improprie di qualsiasi tipo, salvo quelle consentite dalla legge, quali : coltellini multiuso o lame monotaglio al di sotto dei 6 cm a libero utilizzo.

108. E' Consentito, ai Giocatori Difensori, a soli fini specifici del ruolo di difesa nei Settori Obj a loro assegnati, l'utilizzo di ottiche per ASG con qualsiasi tipo di ingrandimento lenticolare e congegni di aiuto al puntamento quali Red-Dot e/o Acog. Sono quindi, di conseguenza esclusi dall'utilizzo in gara tutti gli apparati di puntamento a rilevamento termico ed elettro-ottico. Ogni sistema misto (puntamento-rilevamento), nonché ogni apparecchiatura diversa dai consueti sistemi di mira, va esplicitamente segnalato dal Collegio Organizzativo in accordo con quello Arbitrale di gara e segnalato sullo Story Board.

POSIZIONAMENTO DEI GIOCATORI DIFENSORI

109. Prima dell'inizio di ogni manche i Giocatori Difensori disposti in ogni Settore Obj , sotto il controllo dei rispettivi Arbitri di Settore, dovranno posizionarsi secondo le direttive organizzative (secondo quanto stabilito dal Collegio Organizzativo e/o Arbitrale) all'interno del Settore Obj facendo attenzione a non prendere posizione in un raggio di almeno 5 metri dal palo con Bandiera Rossa indicante l'Obiettivo Primario e analogamente, non prendere posizione in un raggio di almeno 5 metri dal palo con Bandiera Bianca indicante l'Obiettivo Secondario ed almeno 20 metri dai punti IN ed OUT di ingresso ed uscita del Settore Obj.

110. Non è consentito, ai Giocatori Difensori, fare oggetto del loro tiro di ASG i Giocatori Attaccanti in prossimità dell'ingresso IN, essi possono "ingaggiare" la squadra di attacco solo dopo che almeno un suo elemento (Giocatore Attaccante) abbia superato la distanza di 20 metri dall'IN. Sarà, comunque sempre cura dell'organizzazione e degli arbitri, ricordare ai difensori prima della gara le giuste norme di posizionamento e le distanze regolari degli ingaggi.

111. I Giocatori Difensori disposti in ogni Settore Obj hanno all'interno di esso libera possibilità di movimento e posizionamento su esplicite direttive organizzative (fermo restando i

presupposti del punto precedente). A condizione che il punto di partenza (inizio ingaggio) di ognuno di loro al momento dell'ingresso delle squadre all'IN del proprio Settore Obj sia sempre il medesimo e conosciuto dall'Arbitro/i di Settore.

112. Nel caso il Collegio Organizzativo di gara decida di predisporre dei difensori fissi all'interno dei Settori Obj, tali difensori dovranno, sotto il controllo arbitrale, mantenere la medesima posizione nei confronti di tutte le squadre attaccanti in gioco. Il movimento del difensore (solo in questo specifico caso) sarà considerato dai direttori di gara come eliminazione del difensore stesso.

COMPARSE E PERSONAGGI

113. Per esigenze tematiche, scenografiche, di ambientazione storica, fantastica o di semplice trama del gioco; il Collegio Organizzativo della gara potrà usare per lo svolgimento del gioco delle persone in qualità di comparse, quali potranno essere per esempio, informatori, ostaggi, prigionieri, ecc., oppure, operatori su zone o dispositivi come; chimici, tecnici, contadini, ecc., oppure comparse in abbigliamento d'epoca o d'ispirazione fantascientifica per appunto arricchimento scenografico.

114. Tali personaggi (Comparsa) possono partecipare o non partecipare attivamente al gioco in qualità di personale munito di ASG. Quindi nel primo caso sono in grado di eliminare gli elementi delle Squadre di Attacco. Interagiscono col gioco in entrambi i casi, in base a quanto indicato sul Storyboard anche in maniera velata ed interpretativa. Applicando però le seguenti condizioni:

. Se il numero dei Giocatori Difensori disposti nel Settore Obj è già il numero massimo consentito, la comparsa (solo una) munita di ASG; esso dovrà adottare un ASG corta (pistola) e sparante a colpo singolo. Quindi max. 5 (cinque) difensori + 1 (una) comparsa ASG corta a colpo singolo.

. Se il numero dei Giocatori Difensori nel Settore Obj non raggiunge il numero massimo consentito, il gap potrà essere colmato con l'immissione di comparse (difensori a tutti gli effetti) munite di normali ASG consentite.

. Se il numero dei giocatori difensori nel Settore Obj non raggiunge il numero massimo consentito, il gap potrà essere colmato con l'immissione di comparse (più di una) munite di ASG. Essi dovranno adottare un ASG corta (pistola) e sparante a colpo singolo. Indicata dalla seguente tabella è riportata la logica possibile per gestire l'organizzazione della difesa e delle comparse attive, considerando il parametro di due comparse con ASG corta a colpo singolo a sostituzione di un difensore tradizionale, non oltre i termini stabiliti di seguito:

4 (quattro) difensori + 2 (due) comparse ASG corta a colpo singolo.

3 (tre) difensori + 4 (quattro) comparse ASG corta a colpo singolo.

115. La disposizione ed i ruoli delle Comparsa sono a discrezione dell'Organizzazione e in base alle esigenze tematiche e scenografiche della gara, previo controllo del Collegio Arbitrale.

116. Le Comparsa possono essere utilizzate come tramite per l'acquisizione sia di punti positivi, che di punti negativi (per esempio comparsa detta "civile" eliminata inavvertitamente).

117. I ruoli delle comparse ed eventuale loro utilizzo in azioni che danno punti o li tolgono alle Squadre di Attacco, devono essere riportati dall'Organizzazione sullo Storyboard .

REGOLE D'INGAGGIO

118. Si ritengono validi al fine dell'eliminazione del giocatore avversario tutti i colpi diretti contro la sua sagoma ovunque lo raggiungono (ASG compresa). Il giocatore colpito deve ritenersi eliminato dal gioco e deve usare la corretta procedura di dichiarazione (visiva e/o vocale) ed allontanarsi dall'area di gioco.

119. Non sono mai considerati validi ai fini dell'eliminazione dei giocatori (Attaccanti e Difensori) i colpi a segno di rimbalzo; sia in ambiente boschivo che urbano, ed in tutte le altre situazioni o ambientazioni previste.

120. Non sono mai ritenuti validi i colpi "spioventi" o "a pioggia" (detti anche a palombella) dietro ostacoli e protezioni di qualunque tipo ed in qualunque contesto di tipologia di campo di gara.

121. Sono validi ai fini dell'eliminazione dal gioco anche i colpi portati a segno tra giocatori attaccanti della stessa squadra o tra difensori (detta anche situazione blu su blu).

122. Un qualsiasi giocatore può effettuare solo l'autodichiarazione e non può dichiarare l'eliminazione di un giocatore avversario. In caso di contestazione, spetta all'Arbitro più vicino ai giocatori coinvolti nell'ingaggio contestato, dichiarare sul momento un giocatore eliminato o meno, con facoltà di applicare anche le eventuali forme di ammonizioni previste.

123. I Giocatori Difensori non sono assolutamente ne' arbitri ne' loro collaboratori, a livello regolamentare sono alla stregua di qualsiasi altro giocatore, quindi anche passibili, se scorretti, a sanzioni arbitrali e successive penalità.

124. E' assolutamente vietato per tutti i giocatori, siano essi Attaccanti o Difensori, sporgere l'ASG da dietro qualsiasi tipo di riparo per sparare quindi sventagliare alla cieca (detto Tiro alla Talebani). Lo sporgere dell'ASG deve essere sempre accompagnato dal corpo in posizione di punteria, quindi il giocatore deve per forza di cose offrire la parte del corpo utile per eseguire un tiro con l'ASG correttamente impugnata. L'arbitro che ravvisa una irregolarità nel comportamento di gioco descritto può eliminare di diritto dal gioco il giocatore imputato nella scorrettezza (detta Eliminazione Arbitrale).

125. I colpi diretti ricevuti sulla propria ASG, che sia questa dotazione di Giocatori Attaccanti o Difensori, sono sempre ritenuti validi ai fini dell'eliminazione del giocatore stesso.

126. I colpi diretti ricevuti su un qualsiasi dispositivo sporgente; come per esempio, specchietti o altri strumenti utili per l'osservazione da dietro angoli ed aperture, che siano questi in dotazione di Giocatori Attaccanti o Difensori, sono sempre ritenuti validi ai fini dell'eliminazione del giocatore stesso. Sono esclusi, eventuali periscopi campali fissati su supporti e di fatto messi a disposizione dall'Organizzazione per ragioni tematiche di scenografia e gioco, perché non facenti parte delle dotazioni individuali dei giocatori.

127. Per motivi di sicurezza dei giocatori, quando il Collegio Organizzativo ed Arbitrale lo

ritengono necessario, soprattutto all'interno di ambienti chiusi (principalmente costruzioni) dove la possibilità d'ingaggio può risultare sicuramente ravvicinata, può essere obbligatorio per tutti i giocatori (Attaccanti e Difensori) l'utilizzo delle ASG nella modalità "colpo singolo". Tale situazione di gioco dovrà essere riportata sullo Story Board e segnalata dagli Arbitri di Settore alle squadre prima dell'inizio dell'azione stessa.

128. Dove il Collegio Organizzativo, oltre alle situazioni già previste e regolamentate della "liberazione ostaggi", nel contesto di altre varianti e tipologie delle azioni di gioco di Conquista Obj e Acquisizione Bonus nei vari Settori Obj lo ritiene opportuno, potrà stabilire delle "Zone Franche" (dette Zone Sicure) interdette agli ingaggi, per consentire ai Giocatori Attaccanti di eseguire le operazioni indicate senza essere sottoposti al tiro avversario da parte Giocatori Difensori (in queste aree ovviamente sarà vietato anche il fuoco di risposta da Attaccanti a Difensori). Tali Zone Sicure devono essere sempre delimitate in modo chiaro se contemplate in spazi a cielo aperto (ambiente boschivo o campale), oppure delimitata dalle stesse pareti (stanza, tenda o baracca) se in ambiente chiuso e urbano, oppure allestimenti. Le modalità di operatività nelle Zone Sicure e loro collocazione nel contesto della Gara dovranno essere indicate nello Story Board e segnalate dall'Arbitro di Settore Obj dove previste.

COMPORAMENTO DEI GIOCATORI DURANTE LA GARA PCS

129. I giocatori, che siano essi Attaccanti o Difensori, durante tutta la durata della gara, incluse le fasi non competitive, dovranno assumere un atteggiamento sportivo ed improntato al rispetto ed il fairplay, nel più rigoroso rispetto delle norme previste dal Codice Etico del Soft Air. Tale disposizione va applicata nei confronti dell'Arbitro e degli avversari e seppure sia comprensibile un minimo di tolleranza, anche nei confronti dei propri compagni di squadra. Non sono di conseguenza ammessi, i comportamenti improntati alla maleducazione e all'antisocialità (imprecazioni ad alta voce e insulti).

130. Sono esplicitamente vietati gli atteggiamenti che rallentano o fermano volutamente il normale svolgimento del gioco, anche se non specificamente diretti contro un arbitro od un altro giocatore. 131. Tutti i Giocatori (Attaccanti e Difensori) sono obbligati ad indossare le dovute protezioni agli occhi, oppure la protezione integrale per il viso (sempre vivamente consigliate), per tutta la durata di una manche e comunque all'interno del Percorso di Gara (Settori Obj e Tratti di Trasferimento). Il giocatore sprovvisto di qualsiasi tipo di protezione anche solo momentaneamente, verrà allontanato per sicurezza immediatamente dalla zona di gioco.

132. E' sempre vietato il contatto fisico con un giocatore avversario.

133. E' vietato, ai fini della sicurezza di tutti atleti, salire su alberi, salvo strutture sicure predisposte dall'organizzatore; scavalcare recinzioni, salire su, muri, tetti, ecc. se presenti all'interno del campo di gara. Data la vastità della casistica è responsabilità del Collegio Arbitrale nella persona dell'arbitro di settore chiarire quali condotte possono essere rischiose e quali sono consentite.

GIOCATORI COLPITI ED ELIMINATI

134. I giocatori colpiti ed eliminati, sono tutti quei giocatori Attaccanti e Difensori, che sono bersaglio di colpi (pallini BB) sparati dalle ASG avversarie in dotazione oppure da altri dispositivi di espulsione ammessi in gara e quindi andati a segno direttamente (mai di rimbalzo), di fatto colpiti e automaticamente considerati eliminati. Anche quando il tiro proviene da ASG amiche di componenti della stessa Squadra di Attacco o dalla stessa fazione difensiva (detta situazione blu su blu).

135. Durante lo svolgimento della gara, i giocatori colpiti, che siano essi Attaccanti o Difensori, dovranno alzare il fucile, dichiarandosi ad alta voce gridando: "COLPITO" o "PRESO"; i giocatori colpiti dovranno immediatamente defilarsi dall'azione di gioco e prendere posizione su indicazione dell'Arbitro/i di Settore Obj. Dove possibile e prevista dall'organizzazione, raggiungere la zona delimitata di raccolta dei colpiti (anche detto Box Eliminati) e lì sostare fino a nuove indicazioni arbitrali.

136. E' sempre vietato ai giocatori colpiti, siano essi indistintamente Attaccanti o Difensori, comunicare in alcun modo, a voce, con gesti o via radio informazioni ai propri compagni di schieramento (difesa o attacco) ancora in gioco. Questa condotta è parificata alla mancata dichiarazione (cd. Highlander), vedasi Tabella Sanzioni ONASP.

137. Nei termini regolamentari di eliminazione, va considerato eliminato/colpito il solo singolo giocatore che attiva il dispositivo difensivo (detta Mina), che questo sia vincolato o libero; quindi mai i giocatori non responsabili dell'attivazione, anche se posizionati nelle immediata vicinanze del dispositivo azionato.

138. Durante il controllo delle fasi di gioco, gli Arbitri di Settore, quando rilevata una scorrettezza di un Giocatore Attaccante "colpito" che non si dichiara immediatamente tale; hanno nei termini di una valutazione altrettanto immediata; l'obbligo di dichiarare arbitralmente il giocatore colpito ed eliminarlo dal gioco. Con però, la facoltà di considerare nei confronti del Giocatore Attaccante che compie tale scorrettezza il cosiddetto: "Beneficio del dubbio e buona fede", lì dove appunto, può sussistere il presupposto che il giocatore non abbia avvertito immediatamente su di lui i colpi avversari a segno, avendo essi colpito parti dure della propria attrezzatura o vestiario individuale.

139. I Giocatori Difensori non possono avvalersi del giudizio arbitrale del "Beneficio del dubbio e buona fede", in quanto non sono giocatori in competizione ma parte dello scenario di gioco approntato. Quindi, in caso di colpi avversari provenienti Giocatori Attaccanti o situazione "blu su blu" fra Giocatori Difensori, qualora il difensore non si autodichiari prontamente, l'Arbitro dovrà intervenire applicando la penalità che prevede l'integrale conquista ed acquisizione di tutti i punteggi disponibili nel Settore Obj a favore della Squadra Attaccante e subito interrompere definitivamente il gioco nel Settore Obj (nel dettaglio OBJ Primario e Secondario, 3 Bonus acquisiti tutti gli operatori vivi, tutti i cechini eliminati, tempo fermato al momento dell'infrazione.)

140. Il giocatore attaccante che non effettua autodichiarazione su colpi ricevuti in maniera palese (c.d. Highlander) subisce l'immediata esclusione dal gioco e le conseguenze indicate in Tabella Sanzioni ONASP.

ARBITRAGGIO DELLA GARA PCS

141. Sono considerati Arbitri PCS; tutti gli elementi, senza distinzione alcuna di poteri e competenze decisionali, appartenenti all'O.N.A.S.P. (Organo Nazionale Arbitri SoftAir PCS) organo arbitrale della F.I.P.S., delegati e designati dagli Organi Direttivi della stessa (Direttivo Nazionale F.I.P.S. o Coordinamenti Competenti Regionali) in possesso dei requisiti di idoneità previsti dal Regolamento Arbitrale per la Specialità del Gioco del Soft Air definita PCS di cui sono garanti ed obbligati a rispettarne e far rispettare le normative esposte ed i regolamenti dello specifico contesto sportivo in generale. 142. Le mansioni arbitrali, in una gara di Soft Air PCS si suddividono in tre compiti specifici, utili al controllo delle fasi preliminari, del gioco vero e proprio e successive alla gara, così articolate:

· Arbitri addetti ai controlli dei giocatori, punteggi e sicurezza - Si occupano del controllo formale in fase pre-gara delle credenziali dei giocatori e delle ASD di appartenenza partecipanti

alle gare. Dei controlli di sicurezza generale sul campo. Dei controlli di potenza delle ASG ammesse al gioco. Del conteggio finale dei punteggi riportati sui Tabulati Punteggio. Della stesura della classifica finale di gara. ₂

Arbitri Primari di Settore Obj – Si occupano della direzione di gara vera e propria, quindi del controllo delle azioni di gioco sui Settori Obj disposti in una gara. Hanno il compito di compilare, in base alle azioni svolte correttamente ed alle decisioni prese in caso di penalità, i Tabulati Punteggio riferiti ad ognuna delle singole Squadre Partecipanti.

Collaboratori Arbitrali di Settore Obj – Si occupano anch'essi della direzione di gara collaborando con gli Arbitri Primari e coadiuvando sotto tutti gli aspetti arbitrali il loro operato, soprattutto nel controllo dei giocatori. Hanno gli stessi poteri di direzione del gioco degli Arbitri Primari ad esclusione della compilazione dei Tabulati Punteggio.

143. Il Collegio Arbitrale di gara o Staff Arbitrale sarà costituito nella forma minima prevista da 10 (dieci) o 12 (dodici) Arbitri, uno per Settore Obj e da un Direttore di Gara (Capo Arbitri) e 2 (due) assistenti, per un totale di almeno minimi 13 (tredici) o 14 (quattordici) elementi. Essi avranno il compito generale di dirigere e controllare la correttezza delle fasi del gioco, compilare i Tabulati Punteggio riferiti ad ogni manche e stilare la classifica. E' comunque discrezione del Collegio Arbitrale impegnare un numero maggiore di arbitri rispetto a quello minimo previsto.

144. Gli Arbitri hanno il compito di controllare lo svolgimento regolare del gioco limitando al massimo le interferenze; applicheranno sempre il Regolamento di Gioco. Tale regolamento è preventivamente fornito, completo delle eventuali modifiche o versioni recenti, a tutti i Partecipanti alle gare ad inizio stagione agonistica.

145. Le decisioni arbitrali, insindacabili, indiscutibili ed immediate, assumono carattere definitivo quando trascritte sul Tabulato Punteggio. Ogni eventuale e lecita rimostranza (solo osservazioni di carattere tecnico) dovrà essere effettuata dai capisquadra al termine della Gara. Le eventuali osservazioni non potranno comunque in alcun modo variare il responso delle decisioni arbitrali prese durante il gioco e altresì variare quanto riportato sul proprio Tabulato Punteggio e quindi la Classifica Finale. E' facoltà delle squadre inoltrare Ricorso al Giudice Sportivo ONASP (nei modi e tempi previsti dall'apposita sezione), ma fatti salvi casi conclamati di illecito sportivo, non verranno modificati i punteggi della Classifica Finale.

146. Il mancato rispetto del Regolamento durante il gioco da parte di qualsiasi giocatore (attaccante o difensore) sanzionato dall'Arbitro comporta delle penalità (vedasi Tabella Sanzioni ONASP per il dettaglio)

147. Gli Arbitri nelle zone di gioco attivo (Settori Obj) sono obbligati a portare le dovute protezioni agli occhi e saranno sempre riconoscibili tramite una pettorina ad alta visibilità (normalmente di colore giallo fluo o arancio acceso).

148. Gli Arbitri cercheranno sempre quando possibile di non intralciare lo svolgimento del gioco, ma potranno avvicinarsi ai giocatori coinvolti in scontri espliciti fino alle distanze da loro ritenute opportune, in particolare per sedare controversie nascenti sulla regolarità di un ingaggio, verificando l'effettivo andare a segno dei colpi tra di essi scambiati. In questo senso, gli Arbitri avranno il compito di supervisionare qualsiasi giocatore sotto tiro avversario.

149. Nelle condizioni normali di gioco fin ora elencate, gli arbitri non possono seguire e dirigere le squadre per l'intera durata della loro manche nei vari e diversi Settori Obj. Questa variante sarà loro consentita, solo nel caso di necessità logistiche ed organizzative, salvo approvazione del Collegio Organizzativo ed Arbitrale e comunicata ai partecipanti sullo Story Board.

150. Gli Arbitri durante la direzione di gara si avvalgono, oltre alla comunicazione verbale, per una ancor più ben chiara comunicazione anche visiva nei confronti dei giocatori, dell'utilizzo di cartellini di colore verde giallo e rosso, per comunicare loro esplicitamente le decisioni

sanzionatorie.

FOGLI DI GARA O TABULATI PUNTEGGIO

151. Al termine di ogni Settore Obj, l'Arbitro di Settore avrà la cura di compilare la "Tabella Valutativa del Settore Obj" (Tabulati Punteggi o Fogli di Gara), su cui saranno riportati i dati dei parametri di gioco, risultati, convalide ed infrazioni riferite alle azioni svolte nel Settore Obj. Come indicato nell'elenco:

- Numero dei componenti della Squadra di Attacco
- Eventuali infortuni o abbandoni di giocatori durante il gioco
- Orario di ingresso della Squadra di attacco nel Settore Obj (IN)
- Orario di uscita della Squadra di Attacco nel Settore Obj (OUT)
- Tempo impiegato.
- Conquista Obj Primario (SI o NO)
- Conquista Obj Secondario (SI o NO)
- Acquisizioni Bonus (SI o NO)
- Attaccanti Eliminati (n°)
- Difensori Eliminati. (n°)
- Comparse Eliminate (n°) se previste
- Esecuzione Esfiltrazione (uscita OUT)
- Atteggiamenti scorretti di gioco
- Condotta nelle prove speciali
- Ammonizioni
- Punteggi Parziali

152. Gli Arbitri di Settore dopo aver riportato sui Tabulati Punteggi i risultati rilevati, consegneranno ai Capisquadra dei Team Attaccanti, di volta in volta durante la gara, i Tabulati Punteggi da loro compilati, riguardanti i risultati delle rispettive squadre. Al termine della competizione il Responsabile di gara effettuerà il calcolo matematico dei punteggi segnati dall'Arbitro di settore, verificandone la coerenza ed assegnando il punteggio ad ogni settore e quindi all'intera prestazione alla presenza del Caposquadra interessato. La presa visione del rappresentante della squadra e la successiva pubblicazione del risultato lo rendono immutabile e definitivo.

153. I Capisquadra devono ritenersi responsabili dei loro Tabulati Punteggi e avranno cura di consegnare le proprie schede al Responsabile di Gara. Lo smarrimento ed il deterioramento di uno o più Tabulati da parte del Caposquadra va a discapito di tutta la Squadra Attaccante, non essendo più possibile il rilevamento dei punteggi.

154. Eventuali riscontri da parte degli Arbitri o dell'Organizzazione su tentativi di correzione o contraffazione di uno o più Tabulati Punteggi da parte dei membri della Squadra Attaccante, saranno puniti con estrema severità secondo le sanzioni previste (vedasi Tabella Sanzioni

ONASP).

155. Eventuali altre procedure di trasferimento dei Tabulati Punteggi, diverse da quelle appena esposta, dovranno essere comunicate ai Capisquadra delle Squadre Partecipanti prima dell'inizio della Gara, previe indicazioni dettagliate riportate sullo Story Board.

156. Solo ed esclusivamente il Caposquadra è ammesso a partecipare alla verifica e riscontro dei punteggi finali di gara riguardanti la sua squadra. Qualsiasi o eventuale intromissione non autorizzata dal Collegio Arbitrale e/o Organizzativo, da parte di membri (non caposquadra) della Squadra Partecipante, sarà considerata alla stregua dell'intralcio al gioco. In questo caso, il conteggio dei punti non potrà avere inizio fino a quando l'intruso o gli intrusi non avranno lasciato la zona adibita all'operazione di valutazione dei tabulati. Solo il Responsabile Arbitrale preposto al conteggio dei punteggi, su esplicita richiesta del Caposquadra, potrà autorizzare la presenza momentanea di un altro giocatore allo scopo di chiarire, se presenti, eventuali dubbi, di solo carattere tecnico, riguardanti la gara. Il Caposquadra potrà essere sostituito da un solo membro della sua stessa squadra (preferibilmente il Vice Caposquadra) solo in caso di sua impossibilità a parteciparvi (es. infortunio, squalifica, ecc.), fermo restando i termini stabiliti precedentemente.

157. La mancata compilazione, rilevata in sede di conteggio punti, di una o più caselle di valutazione delle azioni o delle prove previste, presenti su uno o più Tabulati Punteggi, da parte di un qualsiasi Arbitro di Settore, sarà sempre, nei termini dei punti previsti, a sfavore della Squadra di Attacco. Ragione per cui, i Capisquadra sono sempre tenuti a controllare con attenzione la corretta compilazione di Tabulati di Gara da parte degli Arbitri di Settore dopo l'Uscita dall'OUT di Settore (momento della compilazione).

PUNTEGGI E CLASSIFICA DI GARA

158. Al termine della gara, viene effettuata una valutazione numerica, detta punteggio, che determina il risultato complessivo della manca di ogni singola Squadra Partecipante e concorre alla formazione della Classifica della gara. Il punteggio complessivo si compone di Punti Positivi (Conquiste ed Acquisizioni) e di Punti Negativi (Attaccanti e Comparsate eliminate) che riducono i primi.

159. Generano i seguenti punti positivi le seguenti condizioni:

- + 500 Punti > Conquista Obj Primario
- + 300 Punti > Conquista Obj Secondario
- + 200 Punti > Acquisizione Bonus
- + 200 Punti > Esecuzione corretta Prova Speciale
- + 100 Punti > Esfiltrazione all'OUT di almeno un Giocatore Attaccante attivo (in gioco)
- + 10 Punti > Per ogni Giocatore Difensore eliminato.

160. Generano i seguenti punti negativi le seguenti condizioni:

- 10 Punti > Per ogni Giocatore Attaccante eliminato
- 10 Punti > Per ogni Comparsa/Figurante eliminata.

161. Il calcolo finale del punteggio di una manca è la somma dei punti positivi e negativi. Esso è formalizzato dal Collegio Arbitrale attraverso la specifica modulistica (Tabulati Punteggi).

162. La Classifica di Gara è stilata progressivamente, per ogni Squadra Partecipante, sulla base dei risultati ottenuti durante la loro manche.

163. In caso di Squadre Partecipanti che totalizzano a fine Gara una somma di punteggio tale da decretare un "Parimerito", per la posizione in classifica sarà considerato, il minor tempo totale di gara impiegato a svolgere le corrette azioni sui vari Settori Obj ed in caso di ennesima parità; il maggior numero di Obiettivi Primari e Secondari Conquistati in gara ed a seguire le

Acquisizioni dei Bonus.

164. La Classifica Finale di Gara, come già annotato all'art 152 fissa il risultato definitivo ed immutabile della competizione. Una volta definita, viene sottoscritta dal Capo Arbitro di Gara designato del Collegio Arbitrale ed ha valenza ufficiale in caso di tappe (gare) successive di Campionato (con l'assegnazione dei punteggi previsti).

ALLESTIMENTI SCENOGRAFICI, RIPARI E DISPOSITIVI DIFENSIVI

165. Nella costruzione o allestimento, da parte dell'Organizzatore, di ripari artificiali non presenti di fatto sul Campo di Gioco, come, ad esempio; costruzioni, baracche, barriere, bunker, trincee, postazioni, garitte/altane, ecc. atti a proteggere e nascondere i Giocatori Difensori collocati all'interno di un qualsiasi Settore Obj, il Collegio Organizzativo sotto il controllo del Collegio Arbitrale, dovrà applicare le seguenti attenzioni, tali da non rendere la natura del riparo "posticcia" e poco accessibile per lo svolgimento delle regolari azioni di gioco : . I ripari non devono essere in alcun modo penetrabili dai colpi (BB) avversari, quindi sono vietati i teli di tessuto leggero e penetrabile (ad es. teli di ombreggiante, pannelli in compositi plastici, quali polistirolo o cartone normale/plastificato) . I ripari, sopra descritti, soprattutto quando di forma quadrangolare, devono essere accessibili, al loro interno o perimetro, da almeno un lato completamente aperto.

166. Come anticipato prima, sarà comunque facoltà degli arbitri ispezionare e valutare, prima dell'inizio della gara (fase di ispezione preliminare), la corretta costituzione dei ripari utilizzati. In caso di discrepanze nelle strutture, saranno apportate le modifiche del caso.

167. Che si usino, nel contesto scenografico, dei ripari ad uso dei Difensori, di origine naturale, cioè già esistenti sul terreno di gioco, come: fabbricati; generalmente opere in muratura o legno (comunque di materiale e costituzione edilizia), oppure opere allestite dall'organizzazione specificatamente per la scenografia della gara in questione, come: baracche, barriere, bunker, trincee, postazioni, garitte/altane, ecc., fermo restando i presupposti indicati precedentemente; essi potranno avere delle aperture da cui i Giocatori Difensori potranno impegnare i Giocatori Attaccanti con il loro tiro difensivo di ASG. Tali aperture (in genere finestre e feritoie), dovranno rispettare delle misure di massima, allo scopo di, dar sì la giusta copertura al Giocatore Difensore che le utilizza, ma altresì non mettano a loro volta i Giocatori Attaccanti nella condizione di quasi impossibilità ad eliminare colpendolo lo stesso giocatore difensore. Una superficie minima di apertura da prendere come misura di riferimento è quella di un metro quadrato di spazio, cercando di non usufruire o approntare delle aperture di misura inferiore; quindi, tali aperture di varie forme, in genere quadrangolari, dovranno rispettare le misure lineari di altezza e larghezza, non inferiori a 60 cm e 170 cm e viceversa (per aperture di forma rettangolare), ovviamente non inferiori ai 100 cm per 100 cm (per aperture di forma quadrata). Sarà comunque sempre facoltà degli Arbitri ispezionare e valutare, prima dell'inizio della gara (fase di ispezione preliminare), la corretta misura delle aperture sui ripari utilizzati. In caso di discrepanze nelle strutture, saranno apportate le modifiche del caso.

168. Nel caso l'Organizzatore del gioco preveda la sistemazione in modo libero all'interno di uno o più Settore Obj, di Dispositivi Difensivi, quali "Mine Libere" di tipo meccanico oppure elettronico, indipendentemente dalla tipologia di innesco (a pressione o strappo); queste non potranno mai essere di numero superiore a due (2) posizionate all'interno del Settore Obj, non prima dei 20 metri dall'Ingresso IN e non entro i 20 metri dall'Uscita OUT del settore stesso. Comunicate sullo Story Board e dagli Arbitri di Settore alle Squadre Partecipanti. Nel caso l'Organizzatore del gioco preveda la sistemazione in modo vincolato all'interno di uno o più Settori Obj o anche nei Tratti di Trasferimento, di dispositivi difensivi, quali "Mine Vincolate" di tipo meccanico oppure elettronico, indipendentemente dalla tipologia di innesco (a pressione o strappo); disposte nel contesto di un'Azione di Gioco oppure Prova Speciale da intendersi come "Campo o Percorso Minato" , delimitato con le apposite segnalazioni e sottoposto alle specifiche

o direttive di esecuzione, le "Mine" disposte all'interno di tale campo o percorso potranno essere a discrezione dell'organizzatore della gara per un numero variabile da tre (3) a dieci (10) dispositivi.

MEZZI DI TRASPORTO

169. Nel contesto logistico e scenografico del gioco l'organizzazione può avvalersi dell'utilizzo di automezzi gommati, sia per il trasporto di personale e giocatori, che per scopi scenografici o strettamente legati al contesto del gioco; fermo restando, sempre, i presupposti di sicurezza citati.

PROVE CARTOGRAFICHE E NAVIGAZIONE

170. Durante una qualsiasi Gara PCS, il Collegio Organizzativo può prevedere delle prove di navigazione terrestre o cartografia utili per la Conquista di Obiettivi Primari e Secondari, oppure Acquisizione Bonus o superamento di Prove Speciali.

171. Le prove di navigazione terrestre o cartografia potranno essere effettuate dalle Squadre Partecipanti con l'ausilio di strumentazioni elettroniche quali GPS, oppure per mezzo di strumenti tradizionali come carte topografiche e bussole. I termini di svolgimento e gli strumenti utilizzabili nelle prove enunciate dovranno essere indicate sempre nello Story Board.

172. Possono essere utilizzate come prove di navigazione o cartografia le seguenti procedure:

- Dati i punti cartesiani specificati per Sistema o Reticolo (normalmente UTM) e Map Datum; identificare sulla Carta Topografica (normalmente IGM) i punti dati e trascriverli esattamente.
- Dati i punti cartesiani già indicati e trascritti sulla Carta Topografica, rilevare le corrispondenze in coordinate cartesiane e comunicarle esattamente.
- Dato un punto di osservazione del territorio e un Carta Topografica dello stesso territorio identificare per mezzo dell'osservazione un punto caratteristico e riconoscibile, indicarlo correttamente sulla Carta Topografica e rilevare le sue coordinate.
- Dati due punti e le rispettive coordinate eseguire una navigazione sul territorio tra i due punti dati.
- Dato l'azimut in gradi determinate la giusta direzione di marcia.
- Tutto quanto analogo e di pari difficoltà, in termini di Cartografia e Navigazione, riferito a quanto appena esposto.

PROVE SPECIALI

173. Le prove speciali vanno effettuate, se previste dal Collegio Organizzatore di gara nei Tratti di Trasferimento tra un Settore Obj e l'altro, indicate nei tempi ed esecuzione nello Story Board.

174. Possono essere spunto ed ispirazione per l'inserimento in gara delle prove speciali le seguenti procedure:

- Navigazione Terrestre e Cartografia.
- Fotografia di elementi determinati.

- Campo Minato.
- Marcia Commando a tempo.
- Riconoscimento Simbologia NATO.
- Riconoscimento Mezzi Militari.
- Prove con apparati elettronici.
- Prove fisiche di vario genere.

SICUREZZA DEI GIOCATORI

175. La sicurezza dei partecipanti alle attività che la FIPS svolge è priorità assoluta.

176. In occasione di Gare PCS deve essere sempre garantito il servizio di primo soccorso in caso di infortunio dei partecipanti, secondo i seguenti parametri:

- . Presenza sul campo di gioco dell'ambulanza con staff paramedico.
- . Presenza sul campo di gioco del solo staff paramedico con attrezzatura di primo soccorso.
- . Presenza sicura nelle immediate vicinanze del campo di gioco di strutture di pronto soccorso velocemente raggiungibile.
- . Se previsto dalle norme vigenti : la presenza in campo del defibrillatore cardiaco.

177. E obbligatorio, segnalare con l'ausilio di bandiere a due colori (rosso/bianco o giallo/nero) le aree pericolose dove non è concesso ai giocatori inoltrarsi.

178. E consigliabile sempre informare i giocatori prima della gara sulle zone di pericolosità del campo di gioco, utilizzando se necessario una mappa dello stesso.

179. Lo svolgimento di tutte le Gare di Soft Air PCS e di ciascuna manche di esse è subordinato alla rigorosa applicazione dei principi di sicurezza e di legittimità dal presente Regolamento.

180. In ogni caso, prima dell'avvio della gara, il Collegio Organizzativo stabilisce la compilazione e la sottoscrizione, da parte di ogni giocatore partecipante alla gara, di un apposita modulistica di "Liberatoria rischi e scarico di responsabilità" per comportamenti lesivi dei giocatori non imputabili all'organizzatore.

181. In caso di eventi che; per ragioni connesse ai principi di sicurezza, potessero alterare lo svolgimento di una manche, tutti i partecipanti alla gara dovranno attenersi alla seguente procedura: . Attenersi scrupolosamente ai segnali ed alle direttive arbitrali, cessando l'attività competitiva (due fischi) e restando, sulla posizione ricoperta prima del verificarsi della circostanza interruttrice del gioco.

- . Qualora si sia testimoni di una problematica, segnalare prontamente all'Arbitro più vicino la situazione di pericolo o di ostacolo allo svolgimento sicuro delle azioni di gioco.
- . Attuare, con i mezzi di comunicazione disponibili, un rapido passaggio delle informazioni relative alla eventuale situazione di pericolo.
- . Tenere un comportamento collaborativo con lo scopo di favorire la risoluzione della problematica in corso e, qualora dotati di specifica preparazione, come nel caso del personale sanitario sia medico che paramedico, prestare soccorso od intervenire in proporzione alle proprie capacità.
- . Al termine della situazione di "stop al gioco", qualora da essa si sia tratto un vantaggio funzionale rispetto agli avversari, assumere un comportamento improntato al fairplay e favorire la ripresa della gara preservandone il più possibile l'equilibrio e la legittimità del risultato.

182. Durante l'attesa, tra le partenze delle Squadre Partecipanti per le loro mance e le eventuali attese ai Punti IN di ingresso ai vari Settori Obj, è severamente vietato usare le ASG per test di regolazione della replica al di fuori delle zone debitamente indicate per questo tipo di attività. Tali aree verranno stabilite ed indicate dall'Organizzazione di Gara.

183. E' vietato utilizzare le ASG contro animali.

184. E' vietato utilizzare le ASG contro cose e soprattutto persone che non siano coinvolte nel fasi di gioco e, per lo scopo, opportunamente protette.

185. Sono vietati, salvo che nelle specifiche aree a ciò adibite l'accensione di fuochi, il taglio di vegetazione, anche a scopo protettivo e funzionale, danni ad animali, insudiciamento del terreno ecc.

186. Il Collegio Arbitrale, di comune accordo con il Collegio Organizzativo di gara (Organizzatori), potrà decidere insindacabilmente di non eseguire o sospendere la gara qualora non sussistano o vengano meno le condizioni di competitività e di sicurezza stessa per causa di ogni tipo di fattore, inclusi quello meteorologico, di numero di partecipanti e di ordine pubblico.

187. Verificare sempre tecnicamente e con apposita strumentazione che la potenza delle ASG (Air Soft Gun) che saranno usate durante la gara rispetti i requisiti di previsti di sicurezza.

188. Verificare sempre, le misure sanitarie e di soccorso predisposte a tutela dei partecipanti e di eventuali Terzi.

189. Il Collegio Organizzativo stabilisce i canali radio da utilizzare durante la gara per le sole comunicazioni di servizio e sicurezza.

RISPETTO PER L'AMBIENTE

190. E' fatto obbligo a tutti i Partecipanti alla Gara, tenere un comportamento improntato al rispetto dell'ambiente e della contestualità dove si svolge l'evento, evitando di gettare nell'area preposta, immondizia, mozziconi di sigarette, materiale in plastica, ecc. L'Organizzazione ha facoltà di allontanare dall'evento chiunque trasgredisce alla presente disposizione, interagendo anche con il Collegio Arbitrale per l'eventuale squalifica della squadra che non avesse provveduto ad evitare questo comportamento, anche riferibile ad un singolo atleta ed a rimuovere i danni causati dallo stesso.

VARIANTI, MODIFICHE E DELIBERE

191. Eventuali varianti o modifiche non contemplate dal presente regolamento, sempre intese nel contesto scenografico e logistico del gioco, possono essere proposte in fase organizzativa, discusse ed approvate dai Collegi dei Rappresentanti delle Squadre Partecipanti ai campionati o singoli eventi, dai Collegi Organizzativi ed Arbitrali. Sempre e comunque riportate sullo Story Board per conoscenza dei partecipanti.

LEGITTIMITA' E CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO

192. La conoscenza, dell'appena descritto Regolamento di Gioco per la specialità del Gioco del

Sost Air Pattuglie Combat a Scenari (PCS), da parte dei Giocatori (che siano essi attaccanti o difensori), degli Arbitri (a qualsiasi livello di controllo e direzione del gioco) e degli Organizzatori delle gare; non prevede ignoranza alcuna. Quindi è fatto obbligo a tutte le figure citate di avere una conoscenza integrale del suddetto regolamento. Quindi in virtù di quanto detto, non verranno mai ammesse interpretazioni strumentalizzate, in nessuna sede di controllo o contestazione. Il regolamento è dettagliato, coerente e tassativo e non lascia alcuno spazio interpretativo personale o per analogia.

193. La Tabella Sanzioni ONASP tratta nel dettaglio le sanzioni ed i cartellini previsti per la tutela del sopraenunciato Regolamento. Sebbene sia uno strumento arbitrale è fondamentale che ogni giocatore abbia ben chiari i comportamenti sanzionati e le conseguenze in quanto integra ed esplica quanto sopra enunciato. In quanto integrazione ed esplicazione del presente Regolamento è soggetto ai medesimi obblighi di conoscenza.

194. Il testo "Giudice Sportivo ONASP" enuncia la struttura, tempi e modalità per presentare un ricorso in merito ad un singolo evento sportivo viziato; spiega altresì come si volge un giudizio per deferimento e comprende anche la casistica di turbative eccezionali per le quali il Giudice può esprimersi. In quanto integrazione ed esplicazione del presente Regolamento è soggetto ai medesimi obblighi di conoscenza.