

REGOLAMENTO MANIFESTAZIONI A PATTUGLIA DI ATTACCO E CAMPI BASE



ED. BOZZA REV. 1 DEL 02.07.2011



INDICE

TITOLO I	PRINCIPI GENERALI E DEFINIZIONI	pag. 3
Articolo 1	Principi generali	pag. 3
Articolo 2	Definizioni	pag. 3
TITOLO II	COMPOSIZIONE DEI TEAM E DELLA CONTROINTERDIZIONE	pag. 4
Articolo 3	Composizione dei Team	pag. 4
Articolo 4	Composizione della Pattuglia di Attacco	pag. 4
Articolo 5	Composizione dei Difensori del Campo Base	pag. 4
Articolo 6	Composizione delle Pattuglie di Controinterdizione	pag. 4
TITOLO III	NORME DEL REGOLAMENTO	pag. 5
Articolo 7	Regolamento della Pattuglia di Attacco	pag. 5
Articolo 8	Regolamento della Difesa dei Campi Base	pag. 5
Articolo 9	Finestra d' Attacco	pag. 6
Articolo 10	Penalità Fuori Finestra	pag. 6
Articolo 11	Conquista di un Campo Base	pag. 7
Articolo 12	Ubicazione dei Punti Bandiera e Postazioni Difensive dei CB	pag. 7
Articolo 13	Durata della Manifestazione	pag. 7
TITOLO IV	ATTREZZATURE DEI GIOCATORI	pag. 7
Articolo 14	Equipaggiamento dei giocatori	pag. 7
Articolo 15	Condizioni d' uso e trasporto delle Asg	pag. 8
Articolo 16	Caratteristiche delle attrezzature di gioco	pag. 9
Articolo 17	Uso protezioni di sicurezza	pag. 9
TITOLO V	FASE PRE-GIOCO E MODALITÀ TEST ASG	pag. 9
Articolo 18	Registrazione e Identificazione dei Giocatori	pag. 9
Articolo 19	Test Asg	pag. 10
Articolo 20	Briefing pre-gara e inizio Manifestazione	pag. 10
TITOLO VI	STAFF ARBITRALE E TABELLE ARBITRALI	pag. 11
Articolo 21	Arbitri e Aiuti Arbitro	pag. 11
Articolo 22	Tabelle Arbitrali CB e Tabelle delle Contestazioni	pag. 11
TITOLO VII	MONITORAGGIO PUNTEGGI	pag. 12
Articolo 23	Schede Punti Pattuglia di Attacco	pag. 12
TITOLO VIII	COMPORTEMENTO DEI GIOCATORI	pag. 13
Articolo 24	Il colpito	pag. 13
Articolo 25	Specifiche del giocatore del Team	pag. 13
Articolo 26	Specifiche e comportamento dei giocatori della Controinterdizione	pag. 14
Articolo 27	Specifiche per le Fasce Identificative	pag. 15
TITOLO IX	ATTRIBUZIONE PUNTEGGI	pag. 15
Articolo 28	Punteggi	pag. 15
Articolo 29	Gestione punteggi	pag. 15
TITOLO X	PUNTEGGI NEGATIVI E PUNTEGGI POSITIVI	pag. 16
Articolo 30	Distribuzione Punteggi Negativi	pag. 16
Articolo 31	Distribuzione Punteggi Positivi	pag. 17
TITOLO XI	CAMPIONATO REGIONALE	pag. 17
Articolo 32	Svolgimento Campionato Regionale	pag. 17
TITOLO XII	NORME GENERALI	pag. 17
Articolo 33	Compiti dei Team	pag. 17
Articolo 34	Principi Generali organizzativi delle Manifestazioni	pag. 17
Articolo 35	Passaggi di squadra degli atleti	pag. 19
Articolo 36	Ricognizioni dell' Area Operativa	pag. 19



TITOLO I - PRINCIPI GENERALI E DEFINIZIONI

Art. 1

Principi generali

a. Il Soft Air è un gioco basato sulla fiducia e sulla reciproca correttezza dei giocatori membri dei Team. Mancando queste massime fondamentali si viene meno allo spirito stesso del gioco. In nessun caso il giocatore potrà far valere le sue ragioni con l'uso della forza o con atteggiamenti non improntati all'amicizia e al rispetto del prossimo;

b. Questo gioco è una simulazione non violenta di un'azione tattica. Ogni contatto fisico è proibito e sarà punito con l'immediato allontanamento dell'atleta dall'Area Operativa di gioco (denominata di seguito AO), con provvedimenti disciplinari comminati dal competente organo di giustizia sportiva;

Art. 2

Definizioni

a. Area Operativa: È una porzione di terreno segnalato dall'organizzazione, sulla carta topografica consegnata ai Team partecipanti. Nel caso l'AO non sia evidenziata, sarà presa in considerazione tutta la porzione di terreno rappresentata sulla carta topografica.

Non è permessa l'uscita dall'AO ai Team per tutta la durata della Manifestazione, pena la squalifica del Team.

Eventuali porzioni di terreno ritenute pericolose dovranno essere obbligatoriamente segnalate sulla carta topografica e, se non interdette al passaggio o al gioco, non potranno per motivi di sicurezza essere presidiate da Pattuglie di Controinterdizione;

b. Area Temporale: È la porzione di tempo in cui i Campi Base (denominati di seguito CB) sono attivi e ingaggiabili dalle Pattuglie di Attacco;

c. Punto di Fuoco: È il punto da cui un operatore ingaggia un avversario;

d. Ingaggio Positivo: Equivalente di uno scontro a fuoco ma con repliche di armi ad aria compressa, dove almeno 1 (uno) giocatore delle Pattuglia di Attacco, della Difesa di CB o della Controinterdizione è rimasto colpito;

e. Punto Bandiera: Corrisponde alla coordinata dove viene issata la Bandiera del CB;

f. Area Bandiera: E' uno spazio interdetto ai Difensori del CB, che deve essere sgombro da qualsiasi ostacolo e al cui centro corrisponde il Punto Bandiera, ha un raggio di 5 (cinque) metri. Il raggio calcolato è da non intendersi in linea d'aria ma sul terreno;

g. Area Campo Base: Si intende lo spazio compreso tra l'Area Bandiera ed un'altra circonferenza più ampia, avente un raggio di 30 (trenta) metri, prendendo come centro il Punto Bandiera, il raggio calcolato è da non intendersi in linea d'aria ma sul terreno. All'interno di quest'area i Difensori del CB si muovono liberamente e possono installare delle Postazioni Difensive;

h. Zona di Rispetto: Si intende lo spazio compreso tra l'Area CB ed un'altra circonferenza più ampia, avente un raggio di 130 (centotrenta) metri, prendendo come centro il Punto Bandiera, il raggio calcolato è da non intendersi in linea d'aria ma sul terreno. Esternamente alla Zona di Rispetto la Controinterdizione può muoversi liberamente;

i. Postazioni Difensive: Costruzioni artificiali che i Difensori del CB possono posizionare all'interno dell'Area CB per essere sfruttate come ripari;



l. Bandiera del Campo Base: Palo in legno di lunghezza (riferita alla superficie del terreno) compresa tra 150cm e i 180cm su quale è innestata una bandiera in tessuto di colore rosso avente dimensioni minime di 100cm (lunghezza) e 50cm (altezza) e alla cui sommità è posto un anello metallico idoneo all'inserimento di un moschettone;

m. Bandiera Attacco. Bandiera in tessuto di colore bianco avente dimensioni minime di 50cm (lunghezza) e 25cm (altezza) alla quale è fissato un moschettone.

n. Ora Ufficiale della Manifestazione: Per il corretto svolgimento delle manifestazioni sarà utilizzata come ora ufficiale di gara l'ora solare UTC+1 dalla fine di ottobre alla fine di marzo e l'ora legale UTC+2 dalla fine di marzo alla fine di ottobre;

TITOLO II - COMPOSIZIONE DEI TEAM E DELLA CONTROINTERDIZIONE

Art. 3

Composizione dei Team

I Team per partecipare ed iniziare una Manifestazione devono essere composti da un massimo di 9 (nove) giocatori e da un minimo di 6 (sei) giocatori, il Team, iniziata la competizione, in caso d'infortunio o per altro motivo di forza maggiore, non potrà scendere mai sotto il numero minimo di 6 (sei) giocatori pena l'esclusione dalla Manifestazione. I componenti del Team saranno suddivisi in due squadre denominati rispettivamente Pattuglia di Attacco e Difensori del Campo Base.

Art. 4

Composizione della Pattuglia di Attacco

La Pattuglia di Attacco è composta da un massimo di 6 (sei) e da un minimo di 4 (quattro) giocatori. Il suo compito è quello di conquistare i CB avversari ingaggiando o non i Difensori del Campo Base avversario. L'infiltrazione delle Pattuglie di Attacco nell'AO avviene dal proprio CB. Il tempo di missione deve essere uguale per tutti e la navigazione all'interno dell'AO libera. Non vi sono finestre predefinite, l'ingaggio sui CB viene regolato tramite la richiesta della Finestra d'Attacco, nelle Aree Temporali attive indicate dall'organizzazione nell'OPORD.

Art. 5

Composizione dei Difensori del Campo Base

La Difesa del Campo Base è composta da un massimo di 3 (tre) e da un minimo di 2 (due) giocatori. Il compito è quello di evitare la conquista del proprio CB da parte delle Pattuglie di Attacco avversarie.

Art. 6

Composizione delle Pattuglie di Controinterdizione

Le Pattuglie di Controinterdizione possono essere composte da un numero massimo di 4 giocatori e possono disporre e muoversi con mezzi fuoristrada sia internamente all'AO sia esternamente secondo le esigenze organizzative. Non è permesso l'ingaggio "a" e "da" mezzi motorizzati se non esplicitamente previsto e regolamentato nelle modalità di funzionamento dall'organizzazione della Manifestazione, che ne daranno indicazione nell'OPORD inviato ai partecipanti. Tutti i mezzi fuoristrada usati dalla Controinterdizione dovranno essere segnalati tramite l'apposizione di un dispositivo ottico distintivo posto sugli sportelli anteriori dx e sx ed eventualmente sul cofano. Il dispositivo scelto per l'identificazione dei mezzi della Controinterdizione dovrà essere riportato sull'OPORD.



TITOLO III - NORME DEL REGOLAMENTO

Art. 7

Regolamento della Pattuglia di Attacco

- a.** Il punto di partenza della Pattuglia di Attacco, denominato “Infiltrazione” è il CB del Team di appartenenza;
- b.** Il punto di arrivo di fine missione denominato “esfiltrazione” è il CB del Team di appartenenza. L’orario massimo d’esfiltrazione sarà indicato dall’organizzazione sull’OPORD. Sarà indicato altresì l’orario minimo d’esfiltrazione per rendere valida la gara;
- c.** L’esfiltrazione per ritenersi valida dovrà essere portata a termine con la Pattuglia di Attacco partecipante alla Manifestazione al completo (tolti gli eventuali operatori ritirati);
- d.** La mancata esfiltrazione comporterà la squalifica del Team di appartenenza dalla Manifestazione;
- e.** La Pattuglia di Attacco deve esfiltrare con tutto il materiale al seguito con cui si è infiltrata, è vietato alleggerirsi abbandonando nell’ AO qualsiasi tipo di materiale, che poi sarà recuperato dopo l’esfiltrazione, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica del Team di appartenenza;
- f.** E’ vietato lasciare precedentemente alla Manifestazione qualsiasi tipo di materiale nell’ AO, che verrà usato durante lo svolgimento della missione, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica del Team di appartenenza;
- g.** I rifiuti non dovranno essere abbandonati nell’AO da nessun operatore, ma portati al seguito, questo come segno di civiltà, rispetto dell’ambiente e per motivi tattici, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica del Team di appartenenza;
- h.** Nessun aiuto esterno potrà essere dato alle pattuglie di Attacco partecipanti se non è previsto dall’organizzazione nell’OPORD, pena la squalifica del Team di appartenenza;
- i.** Dopo l’infiltrazione, durante lo svolgimento della missione, le pattuglie di Attacco non potranno aiutarsi tra loro o passarsi informazioni, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica dei relativi Team di appartenenza;
- l.** La Pattuglia di Attacco, per motivi di sicurezza, non potrà frazionarsi in Sezioni composte da meno di 2 (due) giocatori. La Sezione, di 2 (due) giocatori, dovrà agire con una distanza massima tra i suoi componenti tale da permettere la visibilità, tra loro, ad occhio nudo. Giocatori trovati singolarmente all’interno dell’AO comporteranno attribuzione di punti negativi al Team di appartenenza *Art. 30 lett. r*;
- m.** Il numero minimo, per rendere valido l’Attacco ad un CB è di numero 3 (tre) giocatori;

Art. 8

Regolamento della Difesa dei Campi Base

- a.** Gli eventuali edifici o strutture artificiali esistenti sul terreno non possono essere sfruttati come ripari dai Difensori di CB;
- b.** E’ compito dei Difensori del Campo Base sorvegliare il proprio Punto Bandiera muovendosi liberamente all’interno dell’Area CB. Il loro atteggiamento è vigile ma non aggressivo;



c. I Difensori del CB , se messi in allerta da avvistamenti certi e inequivocabili, cambieranno immediatamente il loro atteggiamento da vigile ad aggressivo ed ingaggeranno ma comunque non potranno uscire dall' Area CB.

d. In caso di squalifica del Team di appartenenza, i Difensori di CB abbandonano il proprio CB raggiungendo nel più breve tempo possibile il punto di esfiltrazione. Dal momento della squalifica del Team sul CB verrà assicurata la presenza dello Staff Arbitrale allo scopo di gestire il passaggio delle successive Pattuglie d'Attacco a cui verrà aggiudicato il punteggio massimo previsto *Art. 31*;

e. I Difensori di CB non possono abbandonare il proprio CB fino alla fine della Manifestazione o fino ad una comunicazione data dall'Organizzazione, tale comportamento provocherà l'immediata squalifica del Team di appartenenza *Art 30 lett. u.*

Art. 9

Finestra d'Attacco

a. Si intende la porzione di tempo in cui la Pattuglia d'Attacco dovrà conquistare un CB;

b. Viene richiesta direttamente all'Arbitro presente nel CB;

c. Per essere valida, deve essere richiesta in maniera che l' intera Finestra (apertura e chiusura) ricada nella "Area Temporale" attiva del CB;

d. La durata della Finestra d'Attacco è di 10 (dieci) minuti ma potrà anche variare, se l'Organizzazione lo riterrà opportuno, facendone specifica nell'Opord consegnato alle pattuglie partecipanti

e. Ha un orario d'apertura e uno di chiusura;

f. E' compito dell'Arbitro controllare sul GPS che la prima raffica o colpo singolo espulso dai Difensori del CB o dalla Pattuglia d'Attacco, cada entro lo spazio di tempo assegnato dalla Finestra d'Attacco richiesta dalla pattuglia;

g. La richiesta di Finestra d'Attacco dovrà essere fatta direttamente all'Arbitro presente nel CB;

h. Le Pattuglie d'Attacco sono libere di richiedere i tempi di attesa per l'assegnazione della Finestra d'attacco allo Staff Arbitrale presente sui CB, per evitare eventuali code sui CB e poter così pianificare e sfruttare meglio il tempo a loro disposizione;

i. Ogni CB presente nell'AO potrà essere attaccato una sola volta dalle Pattuglia d'Attacco, ad esclusione del proprio che è inattaccabile.

Art. 10

Penalità Fuori Finestra

a. L' assegnazione della penalità del Fuori Finestra assegnerà alla Pattuglia d'Attacco il punteggio massimo del CB al negativo e l'attacco su di esso non potrà essere ripetuto *Art. 30 lett. a*;

b. L'attacco di un CB senza la richiesta della Finestra di Attacco, farà assegnare alla Pattuglia d'Attacco la penalità del Fuori Finestra *Art. 30 lett. a*;

c. Lo scadere della Finestra d'Attacco senza che sia avvenuto un ingaggio, farà assegnare alla Pattuglia d'Attacco la penalità del Fuori Finestra *Art. 30 lett. a*;



d. L'ingaggio positivo, all'interno della Zona di Rispetto, da parte dei Difensori del CB senza che la Pattuglia d'Attacco abbia in atto una Finestra validamente aperta sul CB, farà assegnare, la penalità del Fuori Finestra *Art. 30 lett. a*;

e. L'ingaggio positivo, all'interno della Zona di Rispetto, da parte della Controinterdizione, senza che la Pattuglia d'Attacco abbia in atto una Finestra d' Attacco validamente aperta sul CB., farà assegnare, la penalità del Fuori Finestra *Art. 30 lett. a*;

f. L' ingaggio positivo di una Pattuglia di Attacco ad un CB, con meno di 3 (tre) giocatori, farà assegnare la "Penalità Fuori Finestra" *Art.30 lett.a*.

Art. 11

Conquista di un Campo Base

La conquista di un CB, da parte di una Pattuglia di Attacco, avviene agganciando il moschettone della Bandiera d'Attacco all'asta presente nel Punto Bandiera del CB avversario.

Art. 12

Ubicazione dei Punti Bandiera e Postazioni Difensive dei CB

a. Sarà obbligatorio per l'organizzazione comunicare nell'OPORD l'ubicazione di tutti i Punti Bandiera tramite coordinata;

b. In ogni CB i Difensori possono posizionare all'interno dell'Area CB 3 (tre) Postazioni Difensive tenendo ben presente che:

- Devono essere distanti 2 (due) metri da qualsiasi altro riparo naturale (cespuglio, tronco, ecc..) o artificiale;
- Devono essere distanti 2 (due) metri tra loro;
- Devono avere solamente 3 (tre) lati chiusi;
- Devono avere sempre il lato maggiore aperto;
- Devono avere lunghezza massima di ogni singolo lato di 2 (due) metri ed avere altezza massima di 1,5 metri;
- Non avere piccole aperture o pertugi che possano essere utilizzate come punti di fuoco.

Art. 13

Durata della Manifestazione

a. Il gioco ha una durata variabile e stabilita di volta in volta dall'organizzazione a secondo delle caratteristiche del terreno e della lunghezza del percorso, ma non dovrà essere comunque inferiore alle 4 (quattro) ore e superiore alle 8 (otto) ore complessive;

b. L'inizio e la fine della Manifestazione agonistica dovrà essere indicato sull'OPORD. Allo scadere del tempo di missione devono essere interrotte tutte le attività di gioco con conseguente chiusura di tutti i CB. Le Pattuglie di Attacco ancora nell'AO devono in ogni caso raggiungere l'esfiltrazione per rendere valida la gara;

c. Il tempo di "Fine missione" sarà preso all'arrivo dell'ultimo operatore della Pattuglia di Attacco all'interno dell' Area del proprio CB, se il tempo impiegato è in eccesso a quanto stabilito dall'Organizzazione saranno attribuiti al Team punti negativi *Art. 30 lett. p*.



TITOLO IV - ATTREZZATURE DEI GIOCATORI

Art. 14

Equipaggiamento dei giocatori

- a.** Durante ogni fase di gioco è consentito ai giocatori avere al seguito 2 (due) repliche di armi ad aria compressa (Asg), di cui solo una potrà possedere la caratteristica di funzionamento automatico, sono ammesse come seconde Asg anche repliche di pistole ad aria compressa con funzionamento automatico, che comunque non potranno essere usate simultaneamente all'Asg principale. Non è consentito portare al seguito parti di ricambio di Asg, il contravvenire a quanto sopra descritto decreterà la squalifica del giocatore colto in fragrante;
- b.** Non è consentito, durante le fasi del gioco, avere al seguito materiale non omologato o qualsiasi altro oggetto che non è collegato al funzionamento delle attrezzature di gioco pena la squalifica del giocatore colto in fragrante;
- c.** E' vietato portare al seguito lame di dimensioni non consentite dalle vigenti leggi, pena la squalifica del giocatore colto in fragrante;
- d.** E' consentito l'uso di radio trasmettenti ai giocatori, purché in possesso delle relative autorizzazioni, o attestando dietro autocertificazione di essere in possesso dei requisiti di legge necessari all'uso dell'attrezzatura, pena la squalifica del giocatore colto in fragrante;
- e.** Si consente inoltre l'utilizzo di binocoli, bussole, rilevatori di calore, sistemi di navigazione satellitare o di apparecchi per la visione notturna, purché consentiti dalle leggi vigenti, pena la squalifica del giocatore colto in fragrante;
- f.** Non ci sono limiti da parte dei giocatori al rifornimento dei pallini (bb), salvo che l'organizzazione non comunichi nell'OPORD alle pattuglie partecipanti altre modalità;
- g.** Non è consentito l'aumento artigianale della capacità di ogni singolo caricatore, i giocatori devono utilizzare i caricatori originali di ogni Asg o eventualmente maggiorati dalla casa costruttrice e regolarmente in commercio pena la squalifica del giocatore colto in fragrante;
- h.** L'abbigliamento è libero, ma non si possono però indossare gradi o stemmi, che possano in qualche modo richiamare la gerarchia militare, né patch, mostrine e gradi dell'E.I. o d'altra forza armata attuale o passata, pena la squalifica del giocatore in fragrante;
- i.** E' consentito ad ogni Pattuglie di Attacco di portare al seguito massimo 2 (due) Asg automatiche di scorta in più rispetto al numero dei giocatori partecipanti, le Pattuglie di Attacco che non si atterrano a quanto specificato incorreranno nella squalifica del Team;
- l.** E' consentito ad ogni Difesa di CB di portare al seguito massimo 2 (due) Asg automatiche di scorta in più rispetto al numero dei giocatori partecipanti, le Difese di CB che non si atterrano a quanto specificato incorreranno nella squalifica del Team.

Art. 15

Condizioni d'uso e trasporto delle Asg

- a.** Saranno identificate apposite aree al cui interno sarà possibile effettuare delle prove prima dell'inizio della Manifestazione;
- b.** Le Asg saranno tenute, al di fuori dell'AO di gioco, sempre in sicura, chi per imprudenza arrecherà danni a cose, persone o animali esterni all'AO od in aree non autorizzate, sarà squalificato dalla Manifestazione;



c. E' consentito l'uso delle Asg all'interno del campo gara nei modi previsti dalle leggi vigenti in materia e dal presente Regolamento, pena la squalifica del giocatore in fragrante.

Art. 16

Caratteristiche delle attrezzature di gioco

a. E' obbligatorio l'uso delle Asg regolarmente importate e autorizzate alla libera vendita dalla Commissione Consuntiva del Ministero degli Interni. Non dovranno in nessun caso superare al "Test Asg" il valore 0.99 Joule, ed essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini con 6 millimetri di diametro, realizzati in teflon, materiale plastico o biodegradabile;

Velocità massime entro 0,99 Joule in base al peso dei bb									
Peso bb gr	0,20	0,23	0,25	0,28	0,29	0,30	0,36	0,40	0,43
Velocità m/s	99,49	92,78	88,99	84,09	82,62	81,24	74,16	70,35	67,85

b. Tutte le Asg impegnate sul campo di gara, (Controinterdizione, Difesa di CB e delle singole Pattuglie di Attacco), saranno testate prima dello svolgimento della Manifestazione, ma potranno essere anche testate durante e dopo la fine della Manifestazione, a discrezione dell'organizzazione o dell'Arbitro, o su esplicita e motivata richiesta di un Responsabile di Team, partecipante alla Manifestazione, al responsabile dell'organizzazione.

Art. 17

Uso protezioni di sicurezza

a. Ogni giocatore e l'Arbitro dovranno obbligatoriamente indossare durante tutta la durata della Manifestazione le protezioni di sicurezza per gli occhi. 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 nelle sopracitate parti del corpo, sollevando l'organizzazione e l'ASNWG da ogni responsabilità in merito;

b. Ai fini delle coperture assicurative chiunque non indossi la Maschera Integrale o le sostitutive protezioni, come occhiali da Soft Air (balistici) e paradenti, sarà escluso da eventuali rimborsi previsti dalla stessa per i relativi infortuni;

c. E' compito degli Arbitri allontanare con la penalità della squalifica, quei giocatori sorpresi senza le protezioni obbligatorie, durante lo svolgersi della Manifestazione;

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.

TITOLO V - FASE PRE-GIOCO E MODALITÀ TEST ASG

Art. 18

Registrazione e Identificazione dei Giocatori

a. Ogni giocatore facente parte dell'Interdizione per la sua identificazione, dovrà essere munito del tesserino associativo e di un documento d'identità valido;

b. I responsabili dei Team partecipanti alla Manifestazione dovranno presentarsi dagli organizzatori con il modulo "Registrazione Atleti e Prova ASG" debitamente compilato nelle parti di loro spettanza;

c. Lo Staff Arbitrale dell'organizzazione controllerà gli elenchi compilati dalle squadre iscritte alla Manifestazione, compilando il modulo "Registrazione Atleti e Prova ASG" nelle parti di sua competenza;



d. Per motivi di sicurezza prima dell'infiltrazione dovranno essere, annotati dall'organizzazione i numeri telefonici del Capo Pattuglia di Attacco e Capo Difesa di CB, mentre l'organizzazione deve mettere a disposizione dei Team partecipanti almeno 2 (due) telefoni cellulari per comunicazioni di estrema urgenza ed emergenza.

Art. 19

Test Asg

a. L'Organizzazione della Manifestazione dovrà provvedere a segnalare nell'OPORD:

- Orario del Test Ufficiale per le Asg usate dalle Pattuglie di Controinterdizione;
- Orario del Test Ufficiale per le Asg usate dai Team (Pattuglie di Attacco e Difese di CB);
- La marca e la grammatura dei pallini usati nel Test;
- La marca ed il tipo di strumento usato per la misurazione delle Asg.

b. Sarà concessa ai giocatori la possibilità di provare le Asg senza l'assegnazione di eventuali penalità, solamente prima dell'orario stabilito nell'OPORD per il Test Ufficiale Asg;

c. Le Asg saranno testate presso un incaricato dell'organizzazione che segnalerà sull'apposita Tabella il risultato del controllo. Un Asg segnalata come Negativa sarà in regola con i parametri stabiliti dall'Art. 15 lett. a mentre segnalata come Positiva risulterà non in regola e riceverà una penalità Art.30 lett. e;

d. L'Asg non in regola sarà custodita dall'organizzazione per tutta la durata della Manifestazione per impedirne l'uso, sarà data comunque la possibilità di sostituire l'Asg con un'altra che dovrà essere presentata al Test Ufficiale;

e. Tutte le Asg impegnate sul campo di gara regolarmente testate saranno contrassegnate con apposita fascetta dall'Organizzazione, la manomissione, la perdita o l'assenza di detto sistema di marcatura, riscontrato dagli arbitri durante e dopo la gara, decreterà l'attribuzione di punti negativi. Per non incorrere in penalità, la perdita della fascetta dovrà essere immediatamente segnalata contattando l'Organizzazione (se irreperibile mandare un sms) che individuerà la modalità più opportuna per ripetere il test sull'Asg e provvedere di nuovo all'apposizione del sistema di marcatura Art. 30 lett. s;

f. Nel caso la Manifestazione inizi diverse ore dopo, le Asg testate, dovranno essere depositate, divise per Team di appartenenza, in apposito luogo riparato e sorvegliato fino all'inizio della Manifestazione, momento in cui saranno riconsegnate ai proprietari;

g. Se in un test Asg a richiesta durante lo svolgimento della Manifestazione o nel post-Manifestazione, saranno riscontrate una o più Asg, dei Team in gara, con parametri superiori a quelli stabiliti dall'Art. 15 lett. a al Team sarà comminata una penalità o in casi di recidività si potrà intervenire con la squalifica del Team;

h. Se in un test Asg a richiesta durante lo svolgimento della Manifestazione o nel post-Manifestazione, sarà riscontrata un'Asg, di un giocatore della Controinterdizione, con parametri superiori a quelli stabiliti dall'Art. 15 lett. a, il giocatore sarà allontanato dalla Manifestazione e la penalità assegnata, al Team ingaggiato con quell'Asg, verrà annullata.

Art. 20

Briefing pre-gara e inizio Manifestazione

a. Prima dell'inizio della Manifestazione l'organizzazione prevederà un briefing ai componenti dei Team, per discutere i dati significativi della Manifestazione che si apprestano ad iniziare;

b. L'orario del briefing e i giocatori che vi potranno partecipare saranno indicati nell'OPORD;



- c. Il briefing si dovrà effettuare almeno un'ora prima dell'infiltrazione, salvo indicazioni diverse date dall'organizzazione nell'OPORD;
- d. Il ritardo al briefing sarà penalizzato con punti negativi, senza ripetizione della parte eseguita *Art. 30 lett. n*;

TITOLO VI - STAFF ARBITRALE E TABELLE ARBITRALI

Art. 21

Arbitri e Aiuti Arbitro

- a. L'Organizzazione della Manifestazione agonistica deve prevedere e provvedere al Corpo Arbitrale. Gli Arbitri dovranno indossare una pettorina o una fascia colorata o qualsiasi altro provvedimento che li renderà riconoscibili; sarà compito dell'Organizzazione comunicare nell'OPORD ai Team partecipanti come riconoscerli;
- b. Il corpo arbitrale sarà formato da Arbitri e Aiuti Arbitrali e avranno a loro disposizione:
- La Tabella Arbitrale CB e la Tabella Arbitrale Contestazioni CB, sui CB;
 - La Tabella Arbitrale Contestazioni Controinterdizione, nelle Pattuglie di Controinterdizione;
 - Fischiotto : per la segnalazione di eventuali irregolarità;
 - GPS: per la rilevazione ufficiale dell'orario di gara;
 - Punzonatrice.
- c. Sui CB con la Difesa di CB, vi dovrà essere minimo 1 (uno) Arbitro non giocante, che avrà la responsabilità del CB e di tutto il personale presente su di esso. Sarà suo compito avvertire con un "fischio" per :
- La conquista del CB;
 - La completa eliminazione della Pattuglia di Attacco;
 - Il fine tempo della Finestra d' Attacco;
 - Una situazione tale che ritenga l'immediata sospensione del gioco di prioritaria importanza.
- d. In ogni Pattuglia di Controinterdizione presente nell'AO l'Organizzazione deve provvedere e assegnare minimo numero 1 (uno) Arbitro giocante o non giocante che avrà la responsabilità di giudicare tutti gli ingaggi. Sarà suo compito avvertire con un "fischio" per :
- La completa eliminazione della Controinterdizione;
 - La completa eliminazione della Pattuglia di Attacco;
 - Una situazione tale che ritenga l'immediata sospensione del gioco di prioritaria importanza.
- e. Il compito di dichiarare un giocatore colpito spetta solamente all'Arbitro e all'Aiuto Arbitrale sia sui CB presenti nell'AO che sugli ingaggi con la Controinterdizione;
- f. E' facoltà dell'Arbitro se lo ritiene opportuno per una corretta valutazione dell'ingaggio, sentire il parere dell'Aiuto Arbitrale e/o del personale della Controinterdizione impegnato nell'ingaggio.

Art. 22

Tabelle Arbitrali CB e Tabelle delle Contestazioni

- a. E' compito dell'Organizzazione fornire all'Arbitro:
- Tabelle Arbitrali CB;
 - Tabelle Arbitrali Contestazioni CB;
 - Tabelle Arbitrali Contestazioni Controinterdizione;
- Dove poter annotare quanto è rilevato sui CB e negli ingaggi della Controinterdizione;



- b.** Tutte le Tabelle Arbitrali e le Tabelle Contestazioni sono i documenti ufficiali della Manifestazione e devono essere compilate scrupolosamente dall'Arbitro in ogni sua parte e riconsegnate al responsabile dell'Organizzazione a fine Manifestazione;
- c.** A fine ingaggio l'Arbitro dopo aver riportato il risultato sulla Tabella Arbitrale chiamerà il Capo Pattuglia di Attacco e il Capo Difesa di CB che prenderanno visione di quanto riportato firmando nell'apposita casella di propria competenza;
- d.** In ogni ingaggio l'Arbitro porrà la sua attenzione per rilevare se un giocatore della Pattuglia di Attacco, 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. A fine ingaggio annoterà le penalità riscontrate, sulla Scheda Punti della Pattuglia di Attacco e sulla Tabella Arbitrale facendo firmare quanto riportato dal Capo Pattuglia di Attacco e dal Capo Difesa di CB;
- e.** In ogni ingaggio l'Arbitro porrà la sua attenzione per rilevare se un giocatore della Difesa di CB, 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. A fine ingaggio annoterà le penalità riscontrate, sulla Tabella Arbitrale facendo firmare quanto riportato dal Capo Difesa di CB e dal Capo Pattuglia di Attacco;
- f.** In ogni ingaggio l'Arbitro porrà la sua attenzione per rilevare se un giocatore della Controinterdizione, 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. A fine ingaggio annoterà le penalità riscontrate, sulla Tabella Arbitrale facendo firmare quanto riportato dal Capo Pattuglia di Attacco;
- g.** Le contestazioni valide saranno solo quelle riportate sulle Tabelle Arbitrali Contestazioni e firmate dall'Arbitro e dal responsabile della Pattuglia di Attacco o dal Capo Difesa di CB.

TITOLO VII - MONITORAGGIO PUNTEGGI

Art. 23

Schede Punti Pattuglia di Attacco

- a.** L'Organizzazione deve obbligatoriamente provvedere a consegnare 2 (due) Scheda Punti Pattuglia di Attacco per ogni Team, prima dell'inizio della Manifestazione. Le Schede Punti dovranno essere conservate e portate al seguito durante la Manifestazione e mostrate all'Arbitro, per la punzonatura dei punteggi sia negativi che positivi sui CB e negli ingaggi con la Controinterdizione;
- b.** Parte fondamentale di questo sistema di punteggio, è la perizia con cui le Schede Punti sono custodite e trasportate, l'eventuale perdita comporterà l'attribuzione di un punteggio negativo *Art. 30 lett. q*;
- c.** Gli apparecchi per la punzonatura delle schede devono essere predisposti dall'organizzazione e consegnati a tutti gli Arbitri presenti sui CB e al seguito della Controinterdizione;
- d.** Tutti gli scontri con la Controinterdizione o i punteggi ottenuti sui CB, che non saranno punzonati sulla Scheda punti non saranno ritenuti validi;
- e.** I punteggi delle Schede saranno calcolati alla loro consegna, a fine missione, dal responsabile dell'organizzazione. La somma degli stessi e d'eventuali successivi punteggi previsti decreterà il totale. Le punzonature dei CB saranno valide solo dopo riscontro con le Tabelle Arbitrali CB;
- f.** La manomissione di una Scheda Punti da parte della Pattuglia di Attacco, comporterà la Squalifica dalla Manifestazione del Team di appartenenza *Art. 30 lett. t*.



TITOLO VIII - COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI

Art. 24

Il colpito

- a. Un qualsiasi giocatore partecipante ad una Manifestazione (della Pattuglia di Attacco, della Controinterdizione o della Difesa di CB) 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 è stato espulso da un'Asg amica;
- b. Nel momento in cui un giocatore è toccato da un pallino (anche da fuoco amico) si deve ritenere colpito e dichiararsi tale, gridando ad alta voce "COLPITO". Chi non si attiene a questa fondamentale, regola sarà penalizzato dall'Arbitro, con l'attribuzione di punteggio negativo *Art.30 lett. b*;
- c. Dichiaratosi "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 all'Arbitro, senza danneggiare con la sua presenza chi prosegue nell'azione, i trasgressori incorreranno in penalità;

Art. 25

Specifiche del giocatore del Team

- a. Il giocatore del Team, durante tutta la Manifestazione, dovrà avere un atteggiamento civile e improntato al rispetto dello Staff Arbitrale e delle decisioni da esso prese, chi non rispetta questa norma farà assegnare punti negativi al Team di appartenenza, nei casi di infrazione più gravi si potrà anche passare alla squalifica del giocatore stesso *Art. 30 lett. i*;
- b. Il giocatore del Team, durante tutta la Manifestazione dovrà avere un atteggiamento civile e improntato al rispetto dell'avversario, chi non rispetta questa norma farà assegnare punti negativi al Team di appartenenza, nei casi di infrazione più gravi si potrà anche passare alla squalifica del giocatore stesso *Art. 30 lett. i*;
- c. Il giocatore del Team colpito non deve in alcun modo comunicare informazioni ai compagni di Pattuglia o di Difesa ancora in gioco, pena la sua squalifica e l'assegnazione di punti penalità al Team di appartenenza *Art. 30 lett. i*;
- d. Ha la facoltà di parlare con lo Staff Arbitrale, rivolgendosi con modi civili e rispettosi, il Capo Pattuglia di Attacco o il Capo Difesa di CB, pena l'assegnazione di punti penalità al Team di appartenenza *Art. 30 lett. h*;
- e. I componenti del Team, durante tutto lo svolgimento della Manifestazione potranno spostarsi solo a piedi, l'uso di qualsiasi altro mezzo dovrà essere esplicitamente previsto e regolamentato nelle modalità di funzionamento dall'Organizzazione nell'OPORD. Chi contravviene a questa regola incorrerà nella squalifica del Team di appartenenza dalla Manifestazione;
- f. Si fa assoluto divieto, ai componenti del Team, di usare fumogeni o altro materiale pirotecnico, se non autorizzato o messo a disposizione dell'organizzazione della Manifestazione. Chi contravviene a questa regola incorrerà nella squalifica del Team di appartenenza dalla Manifestazione;
- h. Si fa assoluto divieto, ai componenti del Team, di accendere fuochi nell'AO, se non autorizzati dall'organizzazione. Chi contravviene a questa regola incorrerà nella squalifica del Team di appartenenza dalla Manifestazione;



Art. 26

Specifiche e comportamento dei giocatori della Controinterdizione

- a.** Nelle manifestazioni, i giocatori della Controinterdizione, devono avere a disposizione Asg a sufficienza per il regolare svolgimento della gara e garantire lo stesso volume di fuoco;
- b.** Ogni giocatore della Controinterdizione dovrà portare a termine l'ingaggio con i singoli Team con la stessa Asg con cui ha iniziato;
- c.** Se al giocatore della Controinterdizione, nel singolo ingaggio, terminano i pallini a sua disposizione potrà cambiare il caricatore, ma non l'Asg;
- d.** Se il giocatore della Controinterdizione, nel singolo ingaggio, esaurisce la batteria potrà cambiare la batteria ma non l'Asg;
- e.** Se un giocatore della Controinterdizione non si dichiara ed è colto in flagrante dall'Arbitro, sarà dichiarato immediatamente colpito insieme a tutti gli altri operatori della Controinterdizione. L'Arbitro provvederà alla sua identificazione personale avvertendo l'organizzazione, che provvederà alla sua sostituzione e al suo allontanamento dalla Manifestazione;
- f.** L'influenza di una o più scorrettezze di un giocatore della Controinterdizione sarà valutata dall'organizzazione a fine gara, ed all'atleta potranno essere comminate sanzioni tecniche ed amministrative;
- g.** Ogni giocatore della Controinterdizione, dovrà essere riconoscibile tramite l'esposizione di una fascia di colore bianco al braccio o in caso di pioggia messa esternamente al poncho all'altezza delle spalle, in modo che possa essere visibile;
- h.** La non esposizione della fascia bianca da parte del giocatore della Controinterdizione od il suo mal posizionamento comporterà, l'annullamento dell'ingaggio positivo con la Controinterdizione, se il Team sposterà reclamo all'Arbitro presente;
- i.** Le pattuglie di Controinterdizione dovranno essere disseminate in tutta l'AO, dato che la Pattuglia di Attacco deve operare in aree controllate da forze avversarie preponderanti;
- l.** Le pattuglie di Controinterdizione, si muoveranno principalmente su carrabili e sentieri di una certa importanza o in zone dove l'organizzazione ritiene importante la loro vigilanza. Sarà l'organizzazione che predisporrà anticipatamente il loro movimento, segnalando direttamente sul terreno o consegnando delle carte topografiche, l'area o il percorso a cui si dovranno attenere, tenendo un atteggiamento vigile ma non aggressivo. Potranno tendere imboscate o compiere rastrellamenti solo con il consenso dell'organizzazione;
- m.** : Se durante il loro procedere la Pattuglia di Controinterdizione è messa in allerta da rumori o da avvistamenti, cambierà il suo atteggiamento da non aggressivo ad aggressivo e uscendo dal percorso o dalla zona assegnata tenterà di ingaggiare l'avversario;
- n.** L'atteggiamento della Controinterdizione dovrà essere sempre vigile ma non aggressivo e il loro movimento intorno ai CB dovrà essere esterno alla Zona di Rispetto;
- o.** Sui CB se la Controinterdizione in maniera certa e inequivocabile durante lo svolgimento del suo compito è messa in allerta da rumori o da avvistamenti di uno o più giocatori presenti all'interno della Zona di Rispetto, cambierà il suo atteggiamento da vigile ad aggressivo ed ingaggiando potrà entrare nella Zona di Rispetto e portarsi fino ad un massimo di 30 metri dal CB stesso;



p. L'ingaggio positivo, all'interno della Zona di Rispetto, da parte della Controinterdizione, senza che la Pattuglia di Attacco abbia in atto una Finestra d'Attacco validamente aperta sul CB, farà assegnare alla Pattuglia di Attacco la penalità del Fuori Finestra;

q. E' escluso l'intervento della Controinterdizione se Pattuglia di Attacco ha l'ingaggio con la Difesa del CB in atto o la Finestra di Attacco validamente aperta. Nel caso questo avvenga il CB sarà considerato conquistato dalla Pattuglia di Attacco;

r. La Pattuglia di Attacco si deve ritenere agganciata dalla Controinterdizione, quando 1 (uno) giocatore, sia esso della Pattuglia di Attacco o della Controinterdizione, risulta colpito (ingaggio positivo). Se questo non accade può disimpegnarsi dall'ingaggio e darsi alla fuga;

s. La Pattuglia di Attacco dal momento che ha riportato un ingaggio positivo potrà ridurre del 50% le penalità inflitte dal Regolamento, se riuscirà ad eliminare tutti gli operatori della Pattuglia di Controinterdizione. L'Arbitro presente darà un intervallo di 10 (dieci) minuti, affinché lo scontro sia portato a termine, trascorso il quale ne decreterà la fine e riporterà nella Scheda punti della Pattuglia di Attacco il relativo risultato.

Art. 27

Specifiche per le Fasce Identificative

Per la gestione delle Fasce Identificative si fa riferimento all'*art. 10 del Regolamento Manifestazioni a Pattuglia Ricognitiva - Ed. 01 Rev. 01 del 01.02.11.*

TITOLO IX - ATTRIBUZIONE PUNTEGGI

Art. 28

Punteggi

a. Il punteggio finale del Team, sarà stabilito dalla somma dei punteggi acquisiti, tolte le penalità accumulate, sul percorso di gioco dove si svolge la Manifestazione;

b. I singoli giocatori delle Pattuglie di Controinterdizione eliminati da parte dei giocatori dei Team non assegnano nessun tipo di punteggio;

c. Non vi è differenza, ai fini del punteggio, fra un Team composto di 9 (nove) giocatori ed un Team composto di un numero inferiore di giocatori;

d. In caso di parità di punteggio, a fine Manifestazione, l'organizzazione prenderà come parametro per la redazione della classifica, il numero dei CB attaccati e conquistati, in caso di successiva parità sarà preso come parametro il tempo finale di esfiltrazione del Team, calcolato sull'ultimo giocatore della Pattuglia di Attacco che esfiltra nel punto indicato dall'organizzazione nell'OPORD.

Art. 29

Gestione punteggi

L'Organizzazione per non permettere aiuti e interferenze, dovrà effettuare un debriefing con ogni singolo Team, appena giunto all'esfiltrazione, durante il quale ritirerà tutte le Schede Punti e il materiale consegnato alla Pattuglia di Attacco. Discusse le eventuali contestazioni, sarà stilato il punteggio della gara. Sarà possibile discutere solamente le contestazioni riportate per iscritto sulle Tabelle Contestazioni CB e Tabelle Contestazioni Controinterdizione.



TITOLO X - PUNTEGGI NEGATIVI E PUNTEGGI POSITIVI

Art. 30

Distribuzione Punti Negativi

- a. **Fuori Finestra:** Penalità **500** punti negativi *Art.10 lett. a, b, c, d, e, f;*
- b. **Non dichiarato:** Penalità **400** punti negativi *Art. 24 lett. b;*
- c. **2 (due) “Non Dichiarati” su stesso ingaggio:** Assegna la Squalifica del Team di appartenenza dalla Manifestazione;
- d. **Somma di Penalità:** L’assegnazione di quattro 4 (quattro) penalità durante la Manifestazione, per aver contravvenuto all’ *Art. 24 lett. b.*, aggiudicherà la Squalifica del Team dalla Manifestazione;
- e. **ASG over Joule:** per ogni Asg penalità **200** punti negativi *Art.19 lett. c;*
- f. **ASG over Joule nel test durante o nel post Manifestazione:** 1 (una) Asg con potenza superiore a quanto indicato dall’ *Art 15 lett. a.* aggiudicherà la squalificata del Team di appartenenza dalla Manifestazione *Art. 19 lett. g;*
- g. **Manomissione o non esposizione Fascia Identificativa:** penalità **150** punti negativi *art.10 lett. f del Regolamento Manifestazioni a Pattuglia Ricognitiva - Ed. 01 Rev. 01 del 01.02.11;*
- h. **Interferenza sulle decisioni Arbitrali :** penalità **150** punti negativi. *Art.25 lett. d;*
- i. **Comportamento incivile e antisportivo:** penalità **300** punti negativi. *Art. 25 lett. a, b, c;*
- l. **Ingaggio con la Controinterdizione perso:** penalità **200** punti negativi;
- m. **Ingaggio con la Controinterdizione vinta:** penalità **100** punti negativi. *Art. 26 lett. s;*
- n. **Ritardo Briefing:** **10** punti negativi ogni minuto di ritardo, salvo giustificata causa. *Art. 20 lett. d;*
- o. **Aiuto Cartografico di Navigazione:** penalità **500** punti negativi ogni singolo aiuto;
- p. **Ritardo Esfiltrazione:** penalità **50** punti negativi ogni minuto, su esfiltrazione ultimo operatore Pattuglia di Attacco *Art. 13 lett. c;*
- q. **Non presentazione “Scheda Punti”:** penalità **2.000** punti negativi, ogni scheda *Art. 23 lett. b;*
- r. **Operatori non in coppia:** penalità **1000** punti negativi *Art. 7 lett. l - art.10 lett. h del Regolamento Manifestazioni a Pattuglia Ricognitiva - Ed. 01 Rev. 01 del 01.02.11;*
- s. **Marcatura ASG non presente:** penalità **250** punti negativi *Art. 19 lett. e;*
- t. **Manomissione della Scheda Punti:** Squalifica del Team *Art. 23 lett. f.*
- u. **Abbandono anticipato da parte dei Difensori di CB del proprio CB:** Squalifica del Team di appartenenza dalla Manifestazione *Art. 8 lett. e;*



Art. 31

Distribuzione Punti Positivi

Punteggi Campi Base Conquistati:

- **500** Punti diminuiti di **25** Punti per ogni giocatore colpito della Pattuglia di Attacco;
- **150** Punti per un CB attaccato ma non conquistato.

TITOLO XI - CAMPIONATO REGIONALE

Art. 32

Svolgimento Campionato Regionale

Per lo svolgimento del Campionato Regionale si fa riferimento all'*art.14 del Regolamento Manifestazioni a Pattuglia Ricognitiva - Ed. 01 Rev. 01 del 01.02.11.*

TITOLO XII - NORME GENERALI

Art. 33

Compiti dei Team

- Ogni Team dovrà comunicare l'elenco dei nominativi dei partecipanti al torneo e il numero di tessera associativa, riempiendo e consegnando al Responsabile dell'Organizzazione il modulo "Registrazione Atleti e Prova ASG" allegato al presente Regolamento;
- I Team che partecipano alla Manifestazione una volta stabilite le date e gli orari dell'inizio, dovranno rispettare gli orari stessi e le scadenze fissate, pena l'attribuzione di punti negativi o, dove sia impossibile attendere, la squalifica dalla Manifestazione;
- Ogni squadra ha il dovere di presentare, qualora vi sia la necessità, la propria documentazione identificativa;
- I Team che intendono partecipare ai tornei ASNWG Regionali, dovranno dare la loro adesione entro e non oltre il 20 (venti) giorni prima dell'inizio della Manifestazione, versando la quota d'iscrizione all'Organizzazione della Manifestazione, che non sarà restituita in caso di mancata partecipazione al torneo stesso (salvo giustificata causa di forza maggiore);
- Per quanto non espresso si rimanda al parere del Consiglio Direttivo Nazionale.

Art. 34

Principi Generali organizzativi delle Manifestazioni

- Le Associazioni o il Comitato che organizzano delle Manifestazioni devono, provvedere al servizio di Pronto Soccorso, nell'AO dove si svolge la Manifestazione;
- Le Associazioni o il Comitato che organizzano delle Manifestazioni devono comunicare alle Forze dell'Ordine, i dati necessari richiesti per avere il "nullaosta" allo svolgimento del torneo;



c. Le Associazioni o il Comitato che organizzano delle Manifestazioni, devono segnalare lungo il perimetro dell'AO la presenza della Manifestazione, con cartelli ben visibili indicanti i giorni e l'ora in cui si svolge. Se questo non basterà potrà prendere anche altri accorgimenti, in modo che chi non prende parte alla Manifestazione si possa rendere conto dell'attività svolta. Se nonostante questo all'interno dell'AO si notasse la presenza di personale esterno alla Manifestazione e/o il transito o la sosta di mezzi, tutti i partecipanti staranno ben attenti a non mettere a repentaglio l'incolumità altrui sprovvista delle dotazioni di sicurezza e avvertiranno immediatamente l'Organizzazione;

d. Le Associazioni che organizzano delle Manifestazioni devono inviare un plico a tutte le squadre partecipanti contenente gli Ordini di Missione (OPORD) entro 15 (quindici) giorni dall'inizio del torneo, esso dovrà contenere:

- La carta CTR o IGM COMPLETA dell' Area Operativa;
- Orario del Test ASG Ufficiale;
- Orario Briefing, Infiltrazione;
- Orario Esfiltrazione minimo e massimo;
- Le indicazioni di come arrivare al parcheggio della Manifestazione;
- Le specifiche della Manifestazione.

e. Gli Organizzatori sono tenuti ad indicare nell'OPORD, tramite coordinate geografiche, la posizione dei CB;

f. In tutte le Manifestazioni, l'Organizzazione deve garantire la massima copertura radio possibile specialmente sui CB eseguendo delle prove tecniche e stabilire delle frequenze di trasmissione indicandole nell'OPORD dove le Pattuglie di Attacco in gioco potranno entrare in contatto con l'Organizzazione;

g. Prima dello svolgimento della Manifestazione l'Organizzazione deve tenere un briefing, almeno 1 (una) ora prima dell'inizio della Manifestazione, dove saranno fornite le delucidazioni sullo svolgimento della stessa;

h. L'Organizzazione dovrà tenere un debriefing, ogni qual volta una Team (Pattuglia di Attacco) esfiltra per fine missione dove sarà valutata tutta l'operatività, tramite il riscontro delle Schede Punti della Pattuglia di Attacco ed eventuale altro materiale sia cartaceo o di altro tipo da consegnare all'Organizzazione per la determinazione del punteggio finale. In questa sede il Responsabile del Team riporterà le eventuali irregolarità riscontrate e farà presente all'Organizzazione se vi sono contestazioni annotate nelle Tabelle Arbitrali;

i. L'Organizzazione della Manifestazione viste e controllate tutte le Tabelle Arbitrali a fine gara ha obbligo di rendere pubblica la classifica e i punteggi totalizzati da tutte le Squadre entro e non oltre 3 (tre) ore dalla fine del debriefing con ultima squadra;

l. L'inosservanza di una o più regole sopra menzionate potrà comportare l'annullamento della validità della prova se valutata lesiva al risultato finale della Manifestazione. Per l'annullamento si dovrà presentare ricorso scritto tramite mail al Presidente Regionale che l'inoltrerà alla Commissione Regionale;

m. I ricorsi dovranno essere presentati entro i 7 (sette) giorni successivi all'inizio della Manifestazione tramite posta elettronica dal Team partecipante, all'Organizzazione della Manifestazione e al Presidente Regionale;

n. L'accettazione del ricorso di annullamento comporterà ai fini delle classifiche Regionali la non acquisizione di punteggio. Alla squadra organizzatrice sarà assegnato, a fine campionato, un punteggio negativo pari alla media dei punteggi ottenuti nelle Manifestazioni partecipate arrotondato per difetto al valore inferiore esistente sulla tabella di cui all'*art.14.2 del Regolamento Manifestazioni a Pattuglia Ricognitiva - Ed. 01 Rev. 01 del 01.02.11.*

La squadra organizzatrice del torneo sarà tenuta alla restituzione del 50% della quota d'iscrizione ai Team partecipanti;



Art. 35

Passaggi di squadra degli atleti

Per lo gestione dei passaggi di squadra degli atleti si fa riferimento all'*art.17.2 del Regolamento Manifestazioni a Pattuglia Ricognitiva - Ed. 01 Rev. 01 del 01.02.11.*

Art. 36

Ricognizioni dell'Area Operativa

Nelle Manifestazioni dei Campionati Regionali non è possibile effettuare ricognizioni dell'AO nelle 72 (settantadue) ore precedenti l'infiltrazione, pena la squalifica del Team.