



REGOLAMENTO DI GIOCO **SHOOTER'S RECON**

Ed. 1 del 01.01.2016



Indice

PREMESSA.....	3
<i>Art. 1.....</i>	<i>3</i>
TITOLO I - IL TEAM.....	3
<i>Art. 2.....</i>	<i>3</i>
<i>Art. 3.....</i>	<i>3</i>
<i>Art. 4.....</i>	<i>3</i>
<i>Art. 5.....</i>	<i>3</i>
TITOLO II - L'EQUIPAGGIAMENTO.....	3
<i>Art. 6.....</i>	<i>3</i>
<i>Art. 7.....</i>	<i>3</i>
<i>Art. 8.....</i>	<i>3</i>
TITOLO 3 - GLI OBIETTIVI.....	3
<i>Art. 9.....</i>	<i>3</i>
<i>Art. 10.....</i>	<i>4</i>
<i>Art. 11.....</i>	<i>4</i>
<i>Art. 12.....</i>	<i>5</i>
<i>Art. 13.....</i>	<i>5</i>
<i>Art. 14.....</i>	<i>5</i>
<i>Art. 15.....</i>	<i>5</i>
<i>Art. 16.....</i>	<i>6</i>
TITOLO IV – PUNTEGGI.....	6
<i>Art. 17.....</i>	<i>6</i>
<i>Art. 18.....</i>	<i>6</i>
<i>Art. 19 – Tabella Riassuntiva dei Punteggi.....</i>	<i>6</i>

PREMESSA.

Art.1.

Il presente Regolamento rientra tra le attività ludico-aggregative di cui all' [Art. 1.3](#) del Regolamento dei Comitati Regionali.

TITOLO I - IL TEAM.

Art.2.

Il team partecipante alla Shooter's Recon rappresenta un team Sniper/Spotter

Art.3.

Il team Sniper/Spotter potrà essere composto da un minimo di due (Sniper / Spotter) ad un massimo di quattro (Sniper/Spotter/Security) operatori. Sarà compito dell'organizzazione indicare da quanti operatori dovrà essere composto il team.

Art.4.

Il team partecipanti dovranno essere autosufficienti per tutta la durata della missione.

Art.5.

Il team non può dividersi in più di due gruppi. Il team Sniper/Spotter potrà frazionarsi in maniera differente solo in zona di ingaggio degli obiettivi a fuoco.

TITOLO II - L'EQUIPAGGIAMENTO.

Art.6.

I team SS potranno utilizzare qualsiasi equipaggiamento da essi ritenuto idoneo per il compimento della missione assegnata.

Art.7.

Il tiratore (sniper) non dovrà usare obbligatoriamente una replica bolt action o di fucile di precisione, sia essa con funzionamento manuale a molla o a gas, potendo utilizzare anche una comune ASG elettrica utilizzandola esclusivamente in modalità semi auto. E' comunque preferibile, per mantenere una coerenza con il ruolo rivestito dal tiratore (Sniper), che lo stesso utilizzi una replica che abbia le caratteristiche di un SSW- SSR (Sniper Support Weapon – Sniper Support Rifle).

Art.8.

Le ASG utilizzate dal team SS dovranno rispettare la normativa relativa agli strumenti da soft air ed in ogni caso, dovranno rispettare quanto riportato dall'[Art. 10.3 lett. a](#) del Regolamento di Gioco Pattuglia a Lungo Raggio.

TITOLO 3 - GLI OBIETTIVI.

Art.9.

Le tipologie di obiettivi saranno qualificate analogamente a quanto descritto nel Regolamento FIGT per manifestazioni Pattuglia a Lungo Raggio. Avremo pertanto obiettivi:

- Obiettivo. Tipo A: Obiettivo controllato da Difensori di Obiettivo.
- Obiettivo. Tipo B: Punto di passaggio denominato way point.
- Obiettivo. Tipo C: Obiettivo da ricognire.

- Obiettivo. Tipo D: Obiettivo in movimento.
- Obiettivo. Tipo E: Oggetto da recuperare, depositare o azione da compiere.

Art.10.

Descrizione degli obiettivi:

Obiettivo Tipo A: Obiettivo. controllato da Difensori Obiettivo pronti a ingaggiare con l' ASG l' eventuale presenza o l'avvicinamento di operatori ostili. Per questa tipologia di Obiettivo. è prevista la richiesta della Finestra d'Attacco.

Obiettivo Tipo B: Punto di passaggio segnalato da cartello con sigle alfanumeriche fini e se stesse, affisso su un palo o strutture presenti in AO. L'Organizzazione provvederà ad indicare nell' Ordini di Missione come le ptg. Incursori dovranno presentare al debriefing di fine missione le sigle riportate su di essi. Se previsti durante le ore notturne dovranno essere individuabili tramite la presenza di una segnalazione luminosa, il cui funzionamento dovrà essere verificato costantemente. Per questa tipologia di Obiettivo. non è prevista la richiesta della Finestra d'Attacco.

Obiettivo Tipo C:

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

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

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

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

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

Lett. f - E' data la possibilità agli Organizzatori di sostituire i Bersagli con altro materiale o personaggio azioni da osservare, facendone specifica negli Ordini di Missione e nel Modulo Recon per Obiettivo Tipo C, Ed.1 del 01.01.2016.

Obiettivo Tipo D - Obiettivo. in movimento rappresentato da un fuoristrada o da altro mezzo, sarà compito dell'organizzazione specificare negli Ordini di Missione le caratteristiche dell' Obiettivo. per la sua individuazione e le modalità con cui le Pattuglie Incursori potranno acquisirne il punteggio. Per questa tipologia di Obiettivo. è prevista la richiesta della Finestra d'Attacco.

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

- Senza che i Difensori Obiettivo o la Controinterdizione si accorgano della loro presenza.
- Dopo l'eliminazione totale o parziale dei Difensori Obiettivo.
- Dopo l'eliminazione totale o parziale della Controinterdizione.

Per questa tipologia di Obiettivo. la Finestra d'Attacco può essere sia prevista che non prevista, sarà specificato negli Ordini di Missione:

- Presenza o non presenza della Finestra d'Attacco.
- Modalità di prelevamento o di deposito dell'oggetto o dell'azione da compiere.

Art.11.

Gli obiettivi Tipo A avranno una "zona di ingaggio" di 150 metri circolari, calcolati sul terreno, dal centro dell'obiettivo. La "Zona di ingaggio", è interdetta alle Pattuglie di Controinterdizione, salvo quando la Controinterdizione, in maniera certa e inequivocabile, durante lo svolgimento del

suo compito è messa in allerta da rumori o da avvistamenti del team SS. I team SS, una volta raggiunta la zona di ingaggio, dovranno chiedere il permesso di avvicinamento all'obbiettivo a mezzo comunicazione radio. Ottenuto il permesso all'avvicinamento dall'arbitro di obbiettivo i team Sniper/Spotter non potranno più essere ingaggiati dalla contro interdizione nella "zona di ingaggio".

Art.12.

Una volta che il team Sniper/Spotter abbia raggiunto la propria posizione di tiro provvederà a richiedere l'autorizzazione a fare fuoco. L'autorizzazione dovrà essere richiesta ogni volta che il tiratore farà fuoco contro le sagome bersaglio. Il tiratore (sniper) avrà a disposizione solo 2 (due) colpi per ogni bersaglio, il colpo dovrà seguire immediatamente l'autorizzazione a fare fuoco data dall'arbitro (Tre secondi max di intervallo tra autorizzazione e fuoco). I bersagli dovranno essere ingaggiati nel tempo previsto negli Ordini di Missione per lo specifico obbiettivo.

Art.13.

Le sagome bersaglio dovranno essere tridimensionali onde consentire l'acquisizione da ogni direzione. L'altezza complessiva dovrà essere di circa mt. 1,80 e la larghezza massima, all'altezza delle spalle di un individuo, di circa 60 cm.

Art.14.

Il personale arbitrale presente sull'obbiettivo indicherà se la sagoma/bersaglio sia stata colpita o meno comunicandolo via radio sul canale dell'obbiettivo. Le sagome/bersaglio dovranno essere ingaggiate solo ed esclusivamente a colpo singolo e solo ed esclusivamente dal tiratore(Sniper/Marksman) del team. L'Organizzazione della manifestazione deve prevedere e provvedere allo staff arbitrale se non messo a disposizione dal Settore Arbitrale Regionale. Gli arbitri avranno, altresì, il compito di dare l'allarme nel caso in cui il tiratore non riesca a colpire tutti i bersagli con il numero massimo di colpi concessi. Nel caso le sagome bersaglio vengano mancate ed il personale arbitrale dia l'allarme, se sul l'obbiettivo sono presenti delle sentinelle reali queste potranno mettersi alla caccia del team SS per un tempo massimo di 5 minuti. Altresì, in particolari obbiettivi indicati specificatamente negli Ordini di Missione, il personale di guardia potrà attivarsi mettendosi alla caccia del team Sniper/Spotter per un tempo massimo di 5 minuti anche dopo che la sagoma bersaglio sia stata attinta dal tiratore.

La procedura per l'ingaggio degli OBBIETTIVO pertanto è la seguente:

1 - Il team SS chiede il permesso di avvicinamento nella zona di ingaggio sul canale radio dell'OBBIETTIVO: <<richiesta di avvicinamento >>, l'arbitro, concederà l'avvicinamento e aprirà la finestra sull'obbiettivo.

2 - Una volta raggiunta la posizione più idonea il team Sniper/Spotter chiederà l'autorizzazione a far fuoco: << OBBIETTIVO blu da team sierra x, richiesta autorizzazione al tiro >>, l'arbitro risponderà: << autorizzazione al tiro accordata, FUOCO! >> al che il tiratore dovrà tirare subito - max 3 (Tre) secondi tra autorizzazione al fuoco e fuoco. L'arbitro comunicherà il colpo mancato o il colpo a segno. Dopo il secondo colpo mancato sulla medesima sagoma scatterà l'allarme.

IL TEAM SNIPER/SPOTTER POTRA' ACQUISIRE L'OBBIETTIVO SOLO NELLE MODALITA' INDICATE. IN CASO DI FALLIMENTO DEI COLPI ALLA SAGOMA NON E' CONSENTITO INGAGGIARE GLI OBBIETTIVO CON AZIONE DIRETTA OVE NON PREVISTO DAGLI ORDINI DI MISSIONE.

Art.15.

Dopo aver completato l'obbiettivo (sia se conseguito sia se fallito) il team Sniper/Spotter dovrà allontanarsi dalla zona di ingaggio, salvo eventuali specifiche previste negli Ordini di Missione per obbiettivi specifici (recupero di informazioni/documenti/ compimento di determinate azioni).

Art.16.

In caso di fallita acquisizione dell'obiettivo da parte del team Sniper/Spotter, la contro interdizione potrà essere allertata dai difensori/ sentinelle dell'obiettivo stesso e dare la caccia al team Sniper/Spotter anche all'interno della "zona di ingaggio".

TITOLO IV – PUNTEGGI.**Art.17.**

I team Sniper/Spotter conseguono un punteggio positivo se:

- Le sagome/bersaglio vengono colpite ed eliminate con il minor numero possibile di colpi.
- L'obiettivo viene acquisito come descritto nel book di gara.

Con un punteggio bonus assegnato dagli arbitri in relazione al modo di approccio all'Obiettivo da parte del team. Il team Sniper/Spotter NON acquisisce alcun punteggio in caso di fallimento dell'Obiettivo o in caso di fuori finestra sullo stesso.

Art.18.

I team Sniper/Spotter conseguono un punteggio negativo se:

- Vengono ingaggiate dalla contro interdizione e vincono lo scontro.
- Vengono ingaggiate dalla contro interdizione e perdono lo scontro.
- Vengono ingaggiate dalla contro interdizione all'interno della "zona di ingaggio" di un obiettivo, sia in ingresso che in uscita.

Per tutto quanto non previsto nel presente Regolamento si fa riferimento al Regolamento di Gioco Pattuglia a Lungo Raggio.

Art.19 – Tabella Riassuntiva dei Punteggi.

Descrizione	Punteggio
Obj acquisito come da descrizione	da 200 a 500
Obj acquisito NON come da descrizione	50% del punteggio
Obj fallito o fuori finestra	0
Bonus per "buon approccio"	50
Per ogni colpo in più sparato dal tiratore	-10
Controinterdizione: ingaggio Vinto	Come da Reg. Pattuglia Lungo Raggio
Controinterdizione: ingaggio Perso	Come da Reg. Pattuglia Lungo Raggio
Controinterdizione: scontro in zona ingaggio	Maggiorazione penalità del 50% (vinta o persa)
Operatore non dichiarato	Come da Reg. Pattuglia Lungo Raggio