



# REGOLAMENTO DI GIOCO **PATTUGLIA COMBAT**

*Ed. 1 del 01.01.2016*



## Indice

<b>TITOLO I° - PRINCIPI.</b> .....	<b>4</b>
<i>Art. 1 - Principi Generali.</i> .....	4
<b>TITOLO II° - TIPOLOGIA, COMPOSIZIONE E SPECIFICHE DELLA PATTUGLIA COMBAT.</b> .....	<b>5</b>
<i>Art. 2 - Pattuglia Combat.</i> .....	5
<i>Art. 2.2 - Esfiltrazione anticipata e gestione ritiri per infortuni.</i> .....	6
<i>Art. 2.3 - Gestione delle Penalità.</i> .....	6
<b>TITOLO III° - DESCRIZIONE SETTORI E TIPOLOGIA DEGLI OBIETTIVI.</b> .....	<b>6</b>
<i>Art. 3 - Settori presenti sull'Obiettivo.</i> .....	6
<i>Art. 3.1 - Tipologia degli Obiettivi.</i> .....	6
<i>Art. 3.2 - Descrizione.</i> .....	7
<i>Art. 3.3 - Obblighi organizzativi riguardo agli Obiettivi.</i> .....	7
<b>TITOLO IV° - MODALITA PER INIZIO E FINE ATTACCO DEGLI OBIETTIVI.</b> .....	<b>7</b>
<i>Art. 4 - "Finestra d'Attacco".</i> .....	7
<i>Art. 4.1 - Validità e Richiesta della "Finestra d'Attacco".</i> .....	8
<i>Art. 4.2 - Penalità del "Fuori Finestra".</i> .....	8
<b>TITOLO V° - MOVIMENTO E COPORTAMENTO DELLA DIFESA OBIETTIVO.</b> .....	<b>8</b>
<i>Art. 5 - Operatori presenti sugli Obiettivi.</i> .....	8
<i>Art. 5.1 - Movimento e Comportamento della Difesa Obiettivo.</i> .....	8
<i>Art. 5.2 - Specifiche della Difesa Obiettivo.</i> .....	9
<b>TITOLO VI° - COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI COLPITI.</b> .....	<b>9</b>
<i>Art. 6 - Il colpito.</i> .....	9
<b>TITOLO VII° - NORME GENERALI MANIFESTAZIONI A PATTUGLIA COMBAT.</b> .....	<b>9</b>
<i>Art. 7 - Norme Generali.</i> .....	9
<i>Art. 7.1 - Uso di Strutture e Ubicazione degli Obiettivi.</i> .....	10
<i>Art. 7.2 - Durata della manifestazione e Esfiltrazione.</i> .....	10
<b>TITOLO VIII° - ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI.</b> .....	<b>10</b>
<i>Art. 8 - Equipaggiamento dei giocatori (Incursori, Difensori Obiettivo).</i> .....	10
<i>Art. 8.1 - Uso protezioni di sicurezza.</i> .....	11
<i>Art. 8.2 - Condizioni d'uso e trasporto delle ASG.</i> .....	11
<i>Art. 8.3 - Caratteristiche delle ASG usate in gioco.</i> .....	11
<b>TITOLO IX° - FASE PRE-MANIFESTAZIONE E MODALITA' TEST ASG.</b> .....	<b>12</b>
<i>Art. 9 - Registrazione e Identificazione degli Atleti.</i> .....	12
<i>Art. 9.1 - Test ASG.</i> .....	12
<i>Art. 9.2 - Briefing pre-gara e inizio Manifestazione.</i> .....	12
<b>TITOLO X° - COMPITI E DOCUMENTI UFFICIALI DELLO STAFF ARBITRALE.</b> .....	<b>13</b>
<i>Art. 10 - Giudizio Arbitrale.</i> .....	13
<i>Art. 10.1 - Compiti.</i> .....	13
<i>Art. 10.2 - Documenti Ufficiali nelle Manifestazioni con Gioco a Pattuglia Combat.</i> .....	13
<b>TITOLO XI° - GESTIONE DELLE CONTROVERSIE.</b> .....	<b>14</b>
<i>Art. 11 - Reclami e contestazioni.</i> .....	14
<b>TITOLO XII° - MONITORAGGIO E CONSERVAZIONE PUNTEGGI.</b> .....	<b>14</b>
<i>Art. 12 - Distribuzione e assegnazione Punti positivi sulla Tabella Arbitrale Punti Obiettivo.</i> .....	14
<b>TITOLO XIII° - GESTIONE ESFILTRAZIONE, DE BRIEFING E ATTRIBUZIONE PUNTEGGI.</b> .....	<b>15</b>
<i>Art. 13 - Modalità per la Gestione del Punteggio e del De briefing di fine missione.</i> .....	15
<b>TITOLO XIV° - PUNTEGGI NEGATIVI.</b> .....	<b>15</b>
<i>Art. 14 - Distribuzione Punti Negativi alle Pattuglie Incursori.</i> .....	15

<b>TITOLO XV° - PUNTEGGI POSITIVI.</b> .....	<b>16</b>
<i>Art. 15 - Distribuzione Punti positivi alle Pattuglie Incursori.</i> .....	16
<b>TITOLO XVI° - SVOLGIMENTO, ISCRIZIONE E PUNTEGGI.</b> .....	<b>16</b>
<i>Art. 16 – Svolgimento.</i> .....	16
<i>Art. 16.1 - Iscrizione a manifestazioni Pattuglia Combat.</i> .....	16
<i>Art. 16.2 - Punteggi acquisiti per la classifica.</i> .....	16
<b>TITOLO XVII° - COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE.</b> .....	<b>17</b>
<i>Art. 17 - Principi Generali organizzativi.</i> .....	17

## TITOLO I° - PRINCIPI.

### Art. 1 - Principi Generali.

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

**Let. b** - Il soft-air è un gioco basato sulla fiducia e la correttezza dei partecipanti, mancando queste caratteristiche fondamentali ed il rispetto per l'avversario se ne tradiscono i valori e viene a mancare la caratteristica che contraddistingue un vero evento sportivo.

**Let. c** - Il soft-air è la simulazione non violenta di un'azione tattica, dove ogni contatto fisico teso a far valere le proprie ragioni nei confronti dello staff arbitrale o di altri giocatori con l'uso della forza, non è ammesso e sarà punito con l'immediata espulsione dell'atleta dalla manifestazione.

**Let. d** - "Area Operativa" si intende una porzione di terreno segnalato dall'organizzazione, sulla carta topografica consegnata alle Pattuglie Combat partecipanti. Eventuali porzioni di terreno ritenute pericolose e interdette anche al passaggio oltre che al gioco, dovranno essere obbligatoriamente segnalate sul terreno e in carta.

**Let. e** - "Pattuglia Combat" è l'insieme degli atleti che ogni associazione presenta alla manifestazione. Le PCT saranno suddivise in due Aliquote, una d'Attacco ed una di Difesa.

**Let. f** - "Pattuglia Incursori" nella Pattuglia Combat è quella parte di atleti, che ha il compito di attaccare gli Obiettivi presidiati dagli altri partecipanti alla manifestazione.

**Let. g** - "Difesa Obiettivo" nella Pattuglia Combat è quella parte di atleti, che ha il compito di difendere il proprio Obiettivo (Base) dagli attacchi degli altri partecipanti alla manifestazione.

**Let. h** - "Match" è l'incontro seguito da ingaggi svolto all'interno dell'Obiettivo, dove Difesa Obiettivo e Pattuglia Incursori, si affronteranno per il conseguimento del punteggio.

**Let. i** - "Base" è il punto di partenza per le Pattuglie Incursori e quello in cui verrà allestito il proprio Obiettivo, presidiato per tutta la durata della manifestazione.

**Let. l** - "Punto di Fuoco" si intende il punto da cui un operatore ingaggia un avversario.

**Let. m** - "Ingaggio" è lo scontro a fuoco con repliche ad aria compressa (Strumenti da Soft-air) denominate "ASG".

**Let. n** - "Ingaggio Positivo" è scontro a fuoco, dove almeno un (1) operatore rimane colpito.

**Let. o** - "Area Obiettivo" è uno spazio al cui interno è presente la Difesa Obiettivo. L'area viene misurata partendo dal centro dell'Obiettivo ed ha un raggio di trenta (30) mt. Il valore in mt. considerato è sul terreno.

**Let. p** - "Zona Obiettivo" è uno spazio con un raggio di cento (100) mt partendo dal centro dell'Obiettivo antecedente all'Area Obiettivo, che divide l'Obiettivo dal resto dell'AO, è possibile entrarvi solo dopo che il tempo concesso dall'Arbitro per la Finestra d'Attacco è iniziato.

**Let. q** - "Infiltrazione" si intende il punto da cui le Pattuglie Combat iniziano la manifestazione

**Let. r** - "Esfiltrazione" si intende il punto in cui le Pattuglie Combat terminano la manifestazione

**Let. s** - "Area Temporale attiva" si intende la porzione di tempo in cui l'Obiettivo è ingaggiabile dalle Pattuglie Incursori.

**Let. t** - "Punto di Ingresso (o PDI)", se previsto, è un punto nelle vicinanze dell'Obiettivo, posto solitamente al limitare della Zona Obiettivo, da cui la Pattuglia Incursori dovrà chiedere Luce Verde per l'Obiettivo allo Staff Arbitrale.

**Let. u** - "Aiuto Cartografico" si intende un aiuto o un'informazione di qualsiasi tipo, che la pattuglia Incursori richiede all'organizzazione o che l'organizzazione passa alla pattuglia Incursori, per poter proseguire e svolgere la missione affidata. Il richiedere o il passare l'informazione o l'aiuto, assegnerà un punteggio negativo.

**Let. v** - "Ora Ufficiale della Manifestazione", Organizzazione, Team e Staff Arbitrale, in ogni manifestazione, dovranno prendere come orario ufficiale, quello riportato dagli apparati GPS.

**Let. z** - Se non esplicitamente vietata negli Ordini di Missione o nei suoi allegati operativi, è consentita e ammessa la ricerca di materiale occultato su Operatori dell'Organizzazione (Figuranti, Difensori e Ribelli/Ostili) e nelle scenografie, ma non è ammesso nessun atto violento che possa arrecare danno fisico o materiale ad Operatori o alle scenografie, il contravvenire a questa regola comportamentale sarà punito dallo Staff Arbitrale, con l'immediata espulsione dell'Atleta e la penalità di Comportamento Incivile – [Art. 14 lett. G](#).

## TITOLO II° - TIPOLOGIA, COMPOSIZIONE E SPECIFICHE DELLA PATTUGLIA COMBAT.

### Art. 2 - Pattuglia Combat.

**Let. a** - La Pattuglia Combat è costituita dai giocatori di un'associazione iscritta all'evento. Il suo compito è quello di ideare, creare e organizzare un obiettivo chiamato "Base", fornendo gli operatori che dovranno difenderlo (Difesa Obiettivo) e gli operatori per attaccare (Pattuglia Incursori) gli obiettivi organizzati dalle altre Pattuglie Combat, per ottenere punti validi per la stesura di una classifica.

**Let. b** - La Pattuglia Combat è formata da un minimo di 7 ad un massimo di 12 operatori.

**Let. c** - Gli Operatori della Pattuglia Combat sono divisi in due unità denominate "Pattuglia Incursori" e "Difesa Obiettivo". Le quote valide per la suddivisione degli operatori sono predeterminate come nella seguente tabella:

EVENTO		
Ptg. COMBAT	Ptg. INCURSORI	Difesa OBIETTIVO
12 Operatori	8 Operatori	4 Operatori
11 Operatori	7 Operatori	4 Operatori
10 Operatori	6 Operatori	4 Operatori
9 Operatori	5 Operatori	4 Operatori
8 Operatori	5 Operatori	3 Operatori
7 Operatori	4 Operatori	3 Operatori

**Let. d** - In caso una Pattuglia Combat venga sorpreso durante il gioco in situazione non conforme alla tabella superiore, verrà applicata la penalità di comportamento antisportivo.

**Let. e** - Gli Operatori della "Pattuglia Incursori" hanno il compito di attaccare tutti gli obiettivi in sequenza ordinata. Ipotizzando che l'obiettivo assegnato (Base) alla "Pattuglia Combat" sia OBIETTIVO 01, la "Pattuglia Incursori 01" attaccherà in ordine OBIETTIVO 02, poi OBIETTIVO 03, poi OBIETTIVO 04 fino a compiere un giro completo e ritornare sul proprio OBIETTIVO 01, detto BASE, per l'esfiltrazione.

**Let. f** - Gli Operatori della "Difesa Obiettivo" hanno il compito di difendere il proprio obiettivo da tutti gli attacchi condotti dalle altre "Pattuglie Incursori" in gioco. Ipotizzando che l'obiettivo assegnato (Base) alla "Pattuglia Combat" sia OBIETTIVO 01, la "Difesa Obiettivo" dovrà sostenere gli attacchi di "Ptg. Incursori 04", poi "Ptg. Incursori 03" e "Ptg. Incursori 02", fino a veder rientrare i propri compagni di "Ptg. Incursori 01" dopo aver completato il giro.

**Let. g** - Il numero minimo di Incursori, per rendere valido l'attacco ad un Obiettivo con tipologia "A-E" è di numero quattro (4) operatori.

**Let. h** - Il comportamento della Pattuglia Incursori dovrà essere civile e improntato al rispetto dell'avversario, dello staff Arbitrale e delle decisioni da loro prese, il mancato rispetto di questa norma verrà sanzionato con punti negativi. Nei casi di infrazione più gravi si potrà anche passare alla squalifica dell'operatore che ha fatto l'infrazione.

**Let. i** - Ha la facoltà di parlare con lo Staff Arbitrale, il responsabile Ptg. Incursori o il Responsabile Obiettivo, rivolgendosi sempre con modi civili e rispettosi, pena l'assegnazione di punti penalità.

**Let. l** - La Pattuglia Incursori, potrà spostarsi solo a piedi, il contravvenire a questa regola assegnerà la squalifica, se l'organizzazione prevede altre modalità dovrà renderlo noto e specificarlo negli Ordini di Missione.

**Let. m** - L'uso di fumogeni o di altro materiale pirotecnico, se non autorizzato o messo a disposizione dell'organizzazione, è severamente vietato. Il contravvenire a questa regola farà squalificare la pattuglia.

**Let. n** - Se nella carta dell'AO l'organizzazione ha evidenziato porzioni di terreno ritenute pericolose o interdette al passaggio, le pattuglie Incursori per motivi di sicurezza si dovranno tenere distanti cento (100) metri GPS, salvo diversa indicazione negli Ordini di Missione. Il trasgredire a questa regola comporterà la squalifica della Pattuglia Combat, indipendentemente da quanti operatori vi sono transitati.

**Let. o** - Nessun aiuto esterno potrà essere dato alle Pattuglie Combat partecipanti se non è previsto dall'organizzazione negli Ordini di Missione, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica.

**Let. p** - Durante lo svolgimento della missione, le Pattuglie Incursori non potranno aiutarsi tra loro o passarsi informazioni, se ciò dovesse avvenire si procederà direttamente alla squalifica delle Pattuglie Combat coinvolte.

### Art. 2.2 - Esfiltrazione anticipata e gestione ritiri per infortuni.

L'esfiltrazione anticipata dovuta a infortuni od altro, di qualsiasi operatore deve essere immediatamente comunicata all'organizzazione sul Canale radio di Emergenza (se irreperibile mandare un sms per dare l'ora certa) affinché l'operatore possa essere recuperato dall'organizzazione.

### Art. 2.3 - Gestione delle Penalità.

**Let. a** - In tutti i casi in cui la Pattuglia Combat, infrangendo il Regolamento, incorrerà nella penalità della "squalifica, la stessa pattuglia sarà esclusa dalla Classifica.

**Let. b** - La penalità di "Non Classificato" o La "Non presentazione" alla manifestazione ludico-sportiva dopo regolare iscrizione, [Art. 25.2](#) e [25.3](#) del Regolamento Comitati Regionali Ed. 3 del 01.01.16, escluderà la Pattuglia Combat dalla classifica, con l'assegnazione della penalità "Non Classificato".

**Let. c** - Durante la stesura della Classifica Generale in tutti quei casi in cui è stata assegnata la penalità di "Non Classificato" la Pattuglia Combat si vedrà conteggiare come presente alla manifestazione, per l'attribuzione del "Punteggio medio"

## TITOLO III° - DESCRIZIONE SETTORI E TIPOLOGIA DEGLI OBIETTIVI.

### Art. 3 - Settori presenti sull'Obiettivo.

**Let. a** - Vengano identificati negli Obiettivi numero due (2) settori ben distinti e con caratteristiche diverse "Area Obiettivo" e "Zona Obiettivo".

**Let. b** - "Area Obiettivo" è uno spazio al cui interno si muovono liberamente la Difesa Obiettivo. Partendo dal centro dell'Obiettivo con un raggio di trenta (30) mt. calcolati sul terreno.

**Let. c** - "Zona Obiettivo" è lo spazio esterno all'Area Obiettivo dal suo limite le Pattuglie Incursori possono chiedere Luce Verde all'arbitro per attaccare l'Obiettivo. All'interno di quest'area le Pattuglie Incursori possono aprirsi liberamente per gestire l'avvicinamento e l'attacco come meglio credono. Partendo dal limite dell'Area Obiettivo con un raggio di trenta (70) mt. calcolati sul terreno (NB: il raggio della "Zona Obiettivo" considerato dal centro Obiettivo è di 100 mt.).



### Art. 3.1 - Tipologia degli Obiettivi.

Nelle manifestazioni a Pattuglia Combat, viene identificata una (1) sola Tipologia di Obiettivo A+E:

- Parte A: Eliminazione difensori Obiettivo.

- Parte E: Oggetto da recuperare, oggetto da depositare o azione da compiere, enigma da risolvere.

### Art. 3.2 - Descrizione.

**Let. a** - Parte A, Obiettivo controllato dalla Difesa Obiettivo pronti a ingaggiare con l'ASG l'eventuale presenza o l'avvicinamento di Pattuglie Incursori. Per questa tipologia di Obiettivo è prevista la richiesta della Finestra d'Attacco.

**Let. b** - Parte E, Oggetto da recuperare/depositare o azione da compiere. Il compimento dell'azione o il recupero/deposito dell'oggetto potranno avvenire:

- Senza che la Difesa Obiettivo si accorgano della loro presenza.
- Dopo l'eliminazione totale o parziale della Difesa Obiettivo.

Per questa tipologia di Obiettivo sarà compito dell'organizzazione, e prima ancora della Pattuglia Combat che lo prepara e organizza, specificare negli Ordini di Missione:

- Modalità di prelevamento o di deposito dell'oggetto o dell'azione da compiere.
- Presenza di eventuali aree minate all'interno dell'area Obiettivo (che dovranno comunque essere strumenti prodotti per il soft-air e non artigianali, es.: Claymore a strappo/radiocomando, Mine a pressione MadBull a gas, etc.)

### Art. 3.3 - Obblighi organizzativi riguardo agli Obiettivi.

**Let. a** - Nelle manifestazioni a Pattuglia Combat l'ASD organizzatrice ha il compito di:

- Raccogliere i permessi del terreno di gioco.
- Stabilire la dislocazione degli obiettivi all'interno di AO
- Fornire alle associazioni interessate la matrice obiettivo per la "Parte E" da compilare e rimandare per generare gli Ordini di Missione.
- Controllare insieme alle associazioni le dinamiche "Parte E" degli obiettivi generati e valutare insieme l'attribuzione dei punti in base alla difficoltà delle azioni da compiere.
- Comporre il book definitivo ed inviarlo agli iscritti almeno dieci (10) giorni prima dell'evento.

**Let. b** - La "Parte E" creata dalle associazioni aderenti deve essere in tema con le simulazioni tattiche, e strategiche ad uso nel softair. Non saranno accettate azioni od enigmi che siano completamente scollegati per tematica al gioco di riferimento.

**Let. c** - La "Parte E" deve essere divisa in due (2) o tre (3) azioni. Il valore in punti da attribuire ad ogni azione viene suggerito dall'associazione che ha ideato l'obiettivo, in quanto unica a conoscere la difficoltà effettiva delle azioni, ma deve poi essere accettato dall'Organizzazione della manifestazione, dopo attenta analisi delle dinamiche. Qualora l'Organizzazione decidesse di variare qualsiasi parte dell'Obiettivo (testo, dinamica o punti) deve preventivamente avvertire l'associazione interessata per concordare i dettagli della modifica.

**Let. d** - Le Pattuglie Combat giocanti devono consegnare il loro Ordini di Missione minimo quindici (15) giorni prima dell'evento. Deve essere inviato tramite posta elettronica in formato editabile (farà fede l'orario di ricezione). Così da consentire agli organizzatori la fattibilità del obiettivo proposto. In caso di ritardo della consegna, alla Pattuglia Combat partecipante verranno conteggiati 500 punti negativi.

**Let. e** - Verrà preso in considerazione il "tasso di difficoltà", ovvero, nel caso in cui un obiettivo risulterà particolarmente difficile, e quindi nessuna Pattuglia Incursori riuscirà a completare la "parte E" al 100%, tutte le associazioni partecipanti riceveranno il pieno punteggio della "parte E" di quell'obiettivo più il punteggio per ogni difensore eliminato.

## TITOLO IV° - MODALITÀ PER INIZIO E FINE ATTACCO DEGLI OBIETTIVI.

### Art. 4 - "Finestra d'Attacco".

**Let. a** - L'ingaggio sugli Obiettivi viene regolato tramite la richiesta della porzione di tempo denominata "Finestra d'Attacco", nelle aree temporali attive indicate dall'organizzazione negli Ordini di Missione.

**Let. b** - La "Finestra d'Attacco" potrà essere "assegnata" direttamente negli Ordini di Missione oppure "richiesta" durante le fasi di gioco.

**Let. c** - Il tempo d'apertura e chiusura è di venti (20) minuti, ma potrà variare, se l'organizzazione lo riterrà opportuno, facendone specifica negli Ordini di Missione.

**Let. d** - Lo staff Arbitrale controllerà l'orario del tempo d'apertura della Finestra d'Attacco sul GPS, Il primo ingaggio positivo (operatore colpito) riscontrato tra le file della Difesa Obiettivo o della Pattuglia Incursori e lo stesso dovrà ricadere all'interno del periodo di tempo assegnato dallo staff Arbitrale nella Finestra d'Attacco richiesta dalla pattuglia Incursori.

**Let. e** - Tra un Match e l'altro è previsto un tempo di trasferimento di dieci (10) minuti fra gli obiettivi. Il percorso stabilito dall'organizzazione per il "giro" deve tenere conto di questo limite e dare alle associazioni l'agio necessario per rispettare i tempi.

#### **Art. 4.1 - Validità e Richiesta della "Finestra d'Attacco".**

**Let. a** - Per essere valida, deve essere richiesta in maniera che l'intera Finestra (apertura e chiusura) ricada nella "Area Temporale" attiva dell'Obiettivo

**Let. b** - I canali radio sui quali dovrà essere richiesta saranno decisi e indicati dall'organizzazione negli Ordini di Missione.

**Let. c** - Nel caso in cui si assegni un canale radio per ogni Obiettivo, la richiesta sarà fatta da tutte le pattuglie Incursori direttamente allo staff Arbitrale presente sull'Obiettivo.

#### **Art. 4.2 - Penalità del "Fuori Finestra".**

**Let. a** - L'attacco di un Obiettivo senza richiesta della Finestra d'Attacco farà assegnare la penalità del Fuori Finestra.

**Let. b** - Lo scadere della Finestra d'Attacco senza che sia avvenuto un ingaggio farà assegnare la penalità del Fuori Finestra.

**Let. c** - L'ingaggio positivo, all'interno della Zona Obiettivo, da parte della Difesa Obiettivo senza che la pattuglia Incursori abbia in atto una Finestra d'Attacco validamente aperta, farà assegnare la penalità del Fuori Finestra.

**Let. d** - La presenza di uno o più Incursori all'interno dell'Area Obiettivo senza una Finestra Attacco validamente aperta, farà assegnare dallo Staff Arbitrale la penalità del Fuori Finestra, anche se la pattuglia Incursori non è stata ingaggiata o scoperta dalla Difesa Obiettivo.

## **TITOLO V° - MOVIMENTO E COPORTAMENTO DELLA DIFESA OBIETTIVO.**

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

**Let. a** - Vengono identificati con il nome di "Difesa Obiettivo" quegli operatori che hanno il compito di controllare, difendere e colpire con l'espulsione di bb dall'ASG, chi si avvicina ad un Obiettivo, il loro numero non potrà superare le 4 unità.

**Let. b** - Vengano identificati con il nome di "Comparsa Obiettivo" tutti gli operatori che sull'Obiettivo devono recitare una parte o svolgere un compito privi di ASG, non ci sono limiti di unità per il loro impiego.

#### **Art. 5.1 - Movimento e Comportamento della Difesa Obiettivo.**

**Let. a** - Sugli Obiettivo. di tipologia "A-E" la Difesa Obiettivo sorveglia l'Obiettivo con un atteggiamento vigile ed allertato.

**Let. b** - Gli operatori della Difesa Obiettivo dovranno prima dell'inizio dei Match decidere una posizione di partenza all'interno dell'Area Obiettivo, e la stessa dovrà essere mantenuta per ogni inizio Match, per garantire pari condizioni a tutti i partecipanti.

**Let. c** - Quando ingaggiati la Difesa Obiettivo dovrà avere un comportamento aggressivo e se lo ritengono opportuno potranno muoversi all'interno dell'Area Obiettivo, sfruttando i possibili ripari se presenti. Nel caso un operatore della Difesa Obiettivo uscisse dall'Area Obiettivo dovrà essere dichiarato colpito dallo staff Arbitrale.

## Art. 5.2 - Specifiche della Difesa Obiettivo.

**Let. a** - La Difesa Obiettivo deve avere a disposizione ASG a sufficienza per il regolare svolgimento della manifestazione e garantire lo stesso volume di fuoco durante tutti i passaggi delle pattuglie Incursori.

**Let. b** - Se un operatore della Difesa Obiettivo non si dichiara "colpito", ed è colto in flagrante dall'Arbitro, sarà immediatamente dichiarato "colpito" dallo staff Arbitrale insieme a tutti gli operatori della Difesa Obiettivo, mentre la pattuglia Incursori dovrà continuare la sua azione sull'Obiettivo se non terminata. Finita l'azione degli Incursori, l'arbitro procederà all'identificazione personale dell'operatore della Difesa Obiettivo che ha commesso la penalità e applicherà la penalità Non Dichiarato, assegnando 500 punti Negativi.

## TITOLO VI° - COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI COLPITI.

### Art. 6 - Il colpito.

**Let. a** - Un qualsiasi giocatore partecipante ad una manifestazione ludico-sportiva (Pattuglia Incursori, Difesa Obiettivo o Controinterdizione) 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 (Blu su Blu).

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

**Let. c** - 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 allo staff Arbitrale, senza danneggiare con la sua presenza chi prosegue nell'azione, i trasgressori incorreranno in penalità

**Let. d** - Se durante un ingaggio lo staff Arbitrale in maniera certa e inequivocabile, vedrà un operatore della pattuglia Incursori "colpito" non dichiararsi tale, considererà il giocatore un "Non Dichiarato" e lo penalizzerà, con l'attribuzione di punteggio negativo

**Let. e** - La pattuglia Incursori verrà squalificata dalla manifestazione se durante lo svolgimento della missione le verranno assegnati tre (3) penalità "Non Dichiarato" tale penalità è sommata con gli eventuali "Non dichiarati" degli operatori della Difesa Obiettivo.

**Let. f** - L'operatore della pattuglia Incursori colpito, non deve in alcun modo comunicare informazioni ai compagni ancora in gioco, se ciò accadesse lo staff Arbitrale sanzionerà la pattuglia con la Squalifica dell'operatore con l'aggiunta della penalità di Comportamento antisportivo.

**Let. g** - Se durante la manifestazione due (2) pattuglie Incursori erroneamente si ingaggiano positivamente, l'accaduto non produrrà nessuna penalità e le pattuglie coinvolte continueranno la loro missione.

## TITOLO VII° - NORME GENERALI MANIFESTAZIONI A PATTUGLIA COMBAT.

### Art. 7 - Norme Generali.

**Let. a** - L'Infiltrazione o punto di partenza coinciderà con il proprio obiettivo d'assegnazione, comunicato negli Ordini di Missione.

**Let. b** - Esfiltrazione o punto di fine missione coinciderà con il rientro sul proprio obiettivo d'assegnazione, comunicato negli Ordini di Missione, al termine del "giro"

**Let. c** - È tassativamente vietato lasciare qualsiasi tipo di rifiuto sul terreno di gioco come segno di civiltà, educazione e rispetto dell'ambiente.

**Let. d** - L'organizzazione fornirà n° 3 sacchi di immondizia, contrassegnati con l'identificativo della pattuglia Incursori. I sacchi di immondizia potranno essere lasciati presso gli Obiettivo. allo staff Arbitrale, che provvederà a smarcare sulla "Scheda Punti Incursori", l'avvenuta consegna. Successivamente in fase di de briefing, verranno verificate le relative corrispondenze. La non corrispondenza assegnerà la penalità di "Comportamento Incivile".

**Lett. e** - Non è permessa l'uscita dall'AO alle pattuglie Incursori per tutta la durata della manifestazione, pena la loro squalifica.

**Lett. f** - È facoltà degli Organizzatori comunicare negli Ordini di Missione le coordinate degli Obbiettivi, ma una volta ricevuti non è possibile per le Pattuglie Combat effettuare ricognizioni dell'AO, pena la squalifica. (farà fede l'orario di invio email da parte dell'organizzazione).

#### **Art. 7.1 - Uso di Strutture e Ubicazione degli Obiettivi.**

**Lett. a** - Se già presenti sul terreno sotto forma di edifici o simili, potranno essere usate dall'organizzazione come Obbiettivi o altro, tenendo presente che qualsiasi struttura usata deve essere sicura e agibile per non mettere a rischio l'incolumità dei giocatori.

**Lett. b** - Nel caso l'organizzazione usi un edificio come Obiettivo e per ragioni di operatività venga fatto l'uso di ASG anche all'interno di esso, si fa obbligo a tutti (Incursori e Difesa Obiettivo) dell'uso esclusivo di un'arma corta (pistola) azionata a colpo singolo o nel caso di ASG azionata anch'essa a colpo singolo.

**Lett. c** - Le strutture artificiali costruite dall'organizzazione o dalle difese non dovranno avere più di tre (3) lati chiusi, ed il lato aperto dovrà avere un'apertura uguale al lato maggiore chiuso. Ma potrà variare, se l'organizzazione lo riterrà opportuno, facendone specifica negli Ordini di Missione.

**Lett. d** - Nelle scenografie e nei ripari utilizzati, siano esse strutture murarie esistenti o costruite artificialmente o barriere naturali, non dovranno essere usati come punti di fuoco piccole aperture, crepe o pertugi.

L'organizzazione o lo staff Arbitrale farà in modo di segnalare con fettuccia bianco/rossa i punti di fuoco non validi.

#### **Art. 7.2 - Durata della manifestazione e Esfiltrazione.**

**Lett. a** - Il gioco è articolato sullo svolgimento di una missione per una durata variabile e stabilita di volta in volta dall'Organizzazione a seconda della quantità di obiettivi presenti, la misura utilizzata per il calcolo del tempo è quella di 30 (trenta) minuti per ogni obiettivo, ossia 10 minuti di trasferimento e 20 minuti di Finestra d'Attacco.

**Lett. b** - Allo scadere del tempo di missione devono essere interrotte tutte le attività di gioco, le pattuglie Incursori ancora nell'AO devono in ogni caso raggiungere l'esfiltrazione sul proprio obiettivo e ricongiunti con la propria difesa, ritornare verso il punto di raccolta scelto dall'organizzazione.

### **TITOLO VIII° - ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI.**

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

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

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

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

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

**Lett. e** - È consentito l'uso di apparecchi radio trasmettenti. Ogni possessore è civilmente e penalmente responsabile del proprio apparecchio, nel caso sia necessario avere delle autorizzazioni particolari che ne consentano l'utilizzo.

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

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

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

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

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

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

**Let. a** - Tutti i partecipanti alla Manifestazione e gli Arbitri stessi, dovranno obbligatoriamente indossare le protezioni di sicurezza per gli occhi, dall'Infiltrazione fino all'Esfiltrazione. È vivamente consigliato l'utilizzo delle protezioni Bocca/Viso e nel caso di un loro mancato utilizzo, l'operatore si assume in proprio ogni qualsiasi responsabilità, per eventuali danni che debba subire, mallevando l'organizzazione e FIGT da ogni responsabilità in merito.

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

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

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

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

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

**Let. b** - Nel caso in cui un operatore durante la manifestazione arrechi danni materiali a cose, persone o animali che niente hanno a che fare con la manifestazione, ne risponderà personalmente civilmente e penalmente e l'organizzazione provvederà alla sua squalifica.

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

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

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

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

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

**Let. d** - Le ASG impegnate nella manifestazione potranno essere testate dall'organizzazione anche durante lo svolgersi della manifestazione o all'esfiltrazione.

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

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

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

**Let. b** - I capi pattuglia dei Club partecipanti alla manifestazione dovranno presentarsi dagli organizzatori e/o allo Staff Arbitrale con il modulo "Registrazione Atleti" debitamente compilato nelle parti di loro spettanza.

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

### Art. 9.1 - Test ASG.

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

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

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

**Let. c** - L'incaricato al Test ASG coadiuvato dallo Staff Arbitrale, segnalerà sul modulo "Registrazione Atleti" le ASG con misurazioni maggiori di 0,95 Joule e applicherà su di esse una doppia fascetta, per farle individuare e ritestare all'esfiltrazione con lo strumento e i pallini usati nel Test Ufficiale pre-gara.

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

**Let. e** - Tutte le ASG regolarmente testate saranno contrassegnate dall'organizzazione, nel caso una pattuglia Incursori si accorga di aver perso il contrassegno, per non incorrere in penalità, dovrà immediatamente segnalarlo contattando l'organizzazione (se irreperibile mandare un sms) che provvederà all'apposizione del nuovo contrassegno - [Art. 14 lett. l.](#)

**Let. 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 chiuso, fino all'inizio della manifestazione.

**Let. g** - L'organizzazione potrà effettuare quanti Test ASG ritiene opportuno, dall'infiltrazione fino all'esfiltrazione, tenendo presente che dovrà sempre effettuarli con lo strumento e i pallini usati nel Test Ufficiale pre-gara.

**Let. h** - Se al Test a richiesta durante lo svolgimento della manifestazione, l'ASG di un (1) operatore della pattuglia Incursori risulta avere parametri superiori a quelli stabiliti dall'[Art. 8.2 lett. a](#), si vedrà assegnare la penalità dell'[Art.14 lett. d.](#) e potrà sostituire l'ASG solo se è provvisto di un'ASG di scorta.

### Art. 9.2 - Briefing pre-gara e inizio Manifestazione.

**Let. a** - Prima dell'inizio della manifestazione l'organizzazione prevedrà ad eseguire un briefing ai componenti della pattuglia di Interdizione, per discutere i dati significativi della manifestazione che si apprestano ad iniziare.

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

**Let. c** - Il briefing si dovrà effettuare almeno un'ora prima dell'infiltrazione, salvo indicazioni diverse date dall'organizzazione negli Ordini di Missione.

**Let. d** - La pattuglia Incursori che si presenta in ritardo all'Infiltrazione, non riceverà alcuna penalità, ma dovrà terminare la missione assegnata nei tempi indicati dall'organizzazione negli Ordini di Missione.

## **TITOLO X° - COMPITI E DOCUMENTI UFFICIALI DELLO STAFF ARBITRALE.**

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

**Let. a** - Il regolare svolgimento e il rispetto delle regole di gioco nelle manifestazioni agonistiche F.I.G.T.-ASNWG è demandato allo staff Arbitrale Federale, regolarmente affiliato e tesserato. Mansioni, compiti ed organizzazione sono specificati nel Regolamento Settore Arbitrale in "Compiti dello Staff Arbitrale", e "Documenti, Materiali e Tenuta Ufficiale di Gara"

**Let. b** - Durante la fase di gioco, il compito di dichiarare colpito un giocatore, il rilevamento di qualsiasi irregolarità, e il suo giudizio valutativo finale, spetta solamente allo Staff Arbitrale. Il suo giudizio è insindacabile e le pattuglie Incursori in gara potranno fare reclamo esclusivamente nelle Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni Obiettivo e nelle Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni Controinterdizione, come indicato nella "Gestione delle Controversie".

### **Art. 10.1 – Compiti.**

**Let. a** - L'Organizzazione della manifestazione deve prevedere e provvedere al corpo arbitrale se non messo a disposizione dal Settore Arbitrale Regionale.

**Let. b** - Sugli Obbiettivi con Difesa Obiettivo, vi dovrà essere minimo un (1) Arbitro "non giocante", che avrà la responsabilità dell'Obiettivo e di tutto il personale presente su di esso.

Sarà suo compito avvertire con segnale acustico (fischio):

- La completa eliminazione della Difesa Obiettivo (Fischio lungo)
- Il termine dell'ingaggio sull'Obiettivo (3 Fischii brevi)
- Lo scadere della Finestra d'Attacco (3 Fischii brevi)
- Una situazione pericolosa per la continuazione del gioco (3 Fischii lunghi)

**Let. c** - Alla fine di ogni ingaggio sull'Obiettivo l'Arbitro provvederà a marcare sulla "Tabella Arbitrale Obiettivo" l'operatività della pattuglia Incursori, in base alle prove che dovranno svolgere e a segnare le eventuali penalità riscontrate. Eseguite queste operazioni farà firmare la "Tabella Arbitrale Obiettivo" al responsabile della pattuglia Incursori, in modo che poi non si possa dire che quanto rilevato non è accaduto.

**Let. d** - In ogni ingaggio l'Arbitro porrà la sua attenzione per rilevare se un giocatore della pattuglia Incursori, colpito da un pallino non si dichiara tale. Quando accadrà e ne sarà inequivocabilmente certo, dichiarerà il giocatore o i giocatori "colpiti" e li allontanerà dallo scontro, in seguito annoterà sulla scheda la penalità.

**Let. e** - In ogni ingaggio l'Arbitro porrà la sua attenzione per rilevare se un giocatore dei Difensori Obiettivo, colpito da un pallino non si dichiara tale. Quando accadrà e ne sarà inequivocabilmente certo si comporterà come indicato dall'Art. 14 lett. b, dichiarandolo colpito e dando la penalità all'Associazione di appartenenza.

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

**Let. a** - Sono documenti ufficiali della manifestazione e devono essere compilate scrupolosamente dallo staff Arbitrale in ogni sua parte e riconsegnate al responsabile dell'organizzazione per il calcolo di punteggi e penalità e la conseguente stesura della classifica:

- Tabella Arbitrale Obiettivo.
- Tabella Note e Contestazioni Obiettivo.

**Let. b** - Il corpo arbitrale presente sugli Obbiettivi avrà a sua disposizione:

- Tabella Arbitrale Obbiettivo, da compilare in ogni sua parte annotando l'operatività complessiva della pattuglia Incursori dopo che hanno svolto la loro azione.
- Tabella Arbitrale Note e Contestazioni Obbiettivo, dove annotare eventuali contestazioni.
- Nastro bianco/rosso, per eventuali segnalazioni da fare o per individuare zone pericolose.
- GPS, per la rilevazione ufficiale dell'orario della manifestazione.
- Fischio, per le segnalazioni acustiche previste dal Regolamento di gioco.
- Radio Trasmettente con inserito l'auricolare, per le comunicazioni di sua spettanza.

**Lett. c** - E' compito dell'Organizzazione fornire allo staff Arbitrale, tutto il materiale necessario per poter svolgere il proprio compito e annotare correttamente quanto è stato rilevato sugli Obbiettivi.

#### “TABELLA ARBITRALE PUNTI OBIETTIVO”

TEAM	FINESTRA		F F	D O E	C C	NOME PROVA		NOME PROVA		NOME PROVA		NOME PROVA		FIRMA RESPONSABILE DEL TEAM
	INIZIO	FINE				SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Su di essa saranno identificabili i seguenti campi:

- Nome del Team,
- Inizio e la Fine della Finestra assegnata.
- La penalità del Fuori Finestra (sigla FF).
- Il numero operatori Difesa Obbiettivo eliminati (sigla DOE).
- Il numero dei Civili Colpiti (sigla CC).
- Il nome che individua le prove da compiere sull'Obbiettivo.
- La Firma del responsabile della pattuglia Incursori.

## TITOLO XI° - GESTIONE DELLE CONTROVERSIE.

### Art. 11 - Reclami e contestazioni.

**Lett. a** - Le contestazioni valide che verranno prese in considerazione, esaminate e discusse per una loro valutazione, saranno solo quelle riportate sulle “Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni” firmate dallo staff Arbitrale e dal Responsabile della pattuglia Incursori. Qualsiasi altra contestazione sollevata ma non scritta precedentemente sulle “Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni” non verrà presa in esame o discussa.

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

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

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

## TITOLO XII ° MONITORAGGIO E CONSERVAZIONE PUNTEGGI.

### Art. 12 - Distribuzione e assegnazione Punti positivi sulla Tabella Arbitrale Punti Obbiettivo.

**Lett. a** - Nelle manifestazioni a Pattuglia Combat, il punteggio assegnato alle Ptg. Incursori durante lo svolgimento della manifestazione premierà l'operatività sull'obbiettivo,

indipendentemente dal risultato finale dell'azione. Questo significa che ogni prova eseguita correttamente assegna punteggio anche se in seguito la Ptg. Incursori viene eliminata completamente, prima di aver terminato la sua operatività sull'Obiettivo.

**Let. b** - L'organizzazione assegnerà per ogni Obiettivo presente nella manifestazione un punteggio positivo, rispettando il "range" minimo e massimo riportato sul Regolamento. Questo è proporzionato in base:

- alla difficoltà.
- alla presenza e al numero degli operatori Difesa Obiettivo.
- all'azione primaria da svolgere sull' Obiettivo
- alle azioni secondarie da svolgere sull' Obiettivo

**Let. c** - È compito dell'organizzazione decidere il valore complessivo da attribuire all' Obiettivo, tenendo presente i "range" indicati

**Let. d** - Ogni qual volta la pattuglia Incursori attacchi un Obiettivo nei modi e nella maniera indicata negli Ordini di Missione, rispettandone la Finestra d'Attacco, a fine ingaggio, si vedrà assegnare dallo staff Arbitrale:

Il Punteggio dei Difensori di Obiettivo eliminati, espresso dalla formula [Punteggio Eliminazione Totale Difensori: (diviso) il numero di Difensori Obiettivo eliminati] + il Punteggio per eventuali Azioni Primarie e Secondarie svolte sull'Obiettivo indicate sulla Scheda Punti Obiettivo con "Nome Prova" o "Azione 1, 2, 3".

**Let. e** - Nel caso in cui la Difesa Obiettivo venga eliminata parzialmente e la pattuglia Incursori tra le prove Primarie e Secondarie debba prelevare del materiale dall'Obiettivo, il relativo punteggio verrà assegnato esclusivamente se è al seguito di un operatore non colpito uscito dall'Area Obiettivo prima della chiusura della Finestra d'Attacco.

## TITOLO XIII° - GESTIONE ESFILTRAZIONE, DE BRIEFING E ATTRIBUZIONE PUNTEGGI.

### Art. 13 - Modalità per la Gestione del Punteggio e del De briefing di fine missione.

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

**Let. b** - L'organizzazione chiamerà le pattuglie Incursori al de briefing di fine missione, seguendo l'orario di esfiltrazione indicato sulla "Scatola Materiali".

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

**Let. d** - Le contestazioni, verbalizzate sulle "Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni" in cui sia necessario per la valutazione dell'accaduto la presenza dello staff Arbitrale, verranno definite e chiarite in presenza dell'Arbitro di competenza, insieme al responsabile della pattuglia Incursori o di un suo sostituto, in modo da chiarire e definire l'accaduto.

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

**Let. f** - In caso di parità di "Punteggio Definitivo", l'organizzazione prenderà come parametro per la redazione della classifica finale, il tempo impiegato per svolgere ogni obiettivo. Chi ha impiegato meno tempo per svolgere la "missione" vince su chi ne ha impiegato di più.

## TITOLO XIV° - PUNTEGGI NEGATIVI.

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

**Let. a** - Fuori Finestra:

Assegna punti negativi pari a quanti erano i punti positivi previsti per l'Obiettivo.

**Let. b** - Non dichiarato:

500 punti negativi.

- Let. c** - Somma di Penalità durante la manifestazione:  
Squalifica per tre (3) Non Dichiarati.
- Let. d** - Over Joule nel Test durante la manifestazione:  
700 punti negativi per ogni ASG
- Let. e** - Manomissione o non esposizione Fascia Identificativa:  
250 punti negativi.
- Let. f** - Interferenza sulle decisioni Arbitrali:  
500 punti negativi.
- Let. g** - Comportamento incivile e antisportivo:  
500 punti negativi.
- Let. h** - Aiuto Cartografico:  
300 punti negativi ogni singolo aiuto
- Let. i** - Operatori non in coppia:  
1000 punti negativi.
- Let. l** - Marcatura ASG non presente:  
250 punti negativi.
- Let. m** - Civili Colpiti:  
50 punti negativi.

## TITOLO XV° - PUNTEGGI POSITIVI.

---

### Art. 15 - Distribuzione Punti positivi alle Pattuglie Incursori.

**Let. a** - Obiettivo. Tipo A Punteggio per eliminazione totale o parziale dei Difensori Obiettivo: Verranno dati 50 p.ti per ogni difensore eliminato per un massimo di 200 punti. ad ogni pattuglia che attacca una difesa composta da solo tre difensori, verranno assegnati automaticamente i 50 punti del difensore mancante.

**Let. b** - Punteggi Obiettivo. Tipo E : 300 punti positivi suddivisi tra le varie azioni da compiere. Tutti gli obiettivi avranno lo stesso punteggio, ovvero la somma della parte A + E dovrà essere per tutti di 500 punti.

## TITOLO XVI° - SVOLGIMENTO, ISCRIZIONE E PUNTEGGI.

---

### Art. 16 – Svolgimento.

Ogni Comitato Regionale è libero di organizzare in completa autonomia uno o più manifestazioni, anche stabilendo un calendario in base alle proprie esigenze.

### Art. 16.1 - Iscrizione a manifestazioni Pattuglia Combat.

Le associazioni che intendono partecipare alla manifestazione Pattuglia Combat, dovranno comunicare la loro adesione entro e non oltre il decimo (10) giorno prima dell'inizio della manifestazione. Per considerarsi definitivamente iscritti alla manifestazione si dovrà saldare l'intera quota di partecipazione entro e non oltre una settimana dalla data dell'evento, salvo indicazioni diverse dell'organizzazione.

### Art. 16.2 - Punteggi acquisiti per la classifica.

**Let. a** - Ai fini della stesura della Classifica Generale, per ogni manifestazione si applicheranno i seguenti valori:

- 1° Classificato 25,00
- 2° Classificato 22,00
- 3° Classificato 20,00
- 4° Classificato 18,00
- 5° Classificato 16,00
- 6° Classificato 15,00
- A scalare -1 punto per ogni posizione in meno.

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

*Esempio: 2 squadre al 3° posto: (20,00+18,00) /2 = 19 punti. cadauna e la squadra successiva inserita al 5° posto in classifica.*

**Letto. b** - All'Associazione organizzatrice della manifestazione ed alle squadre in aiuto sarà attribuito un punteggio pari alla media dei punteggi ottenuti nelle manifestazioni partecipate, arrotondato per difetto al valore indicato nell'[Art. 16.2 lett. a](#).

**Letto. c** - In caso di parità di punteggio al fine della stesura della Classifica Generale, saranno valutati come titoli di merito per la definizione della classifica il numero dei primi posti ottenuti, poi i secondi posti ottenuti e così via. In caso di successiva parità si attribuirà un ex equo.

**Letto. d** - La classifica verrà pubblicata sul sito internet del comitato. Verrà aggiornata entro 5 giorni dalla lettura ufficiale della classifica, fatti salvi eventuali ricorsi.

## TITOLO XVII° - COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE.

### Art. 17 - Principi Generali organizzativi.

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

**Letto. b** - L'Associazione organizzatrice deve provvedere al servizio di pronto soccorso o di mezzi adeguati al soccorso, necessari in caso di un infortunio di operatori durante lo svolgimento della manifestazione.

**Letto. c** - L'Associazione organizzatrice deve provvedere a segnalare tramite "Cartelli" lungo gli accessi al terreno di gioco, lo svolgersi della manifestazione indicandone gli orari e la data, per avvertire e informare gli eventuali passanti o abitanti.

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

**Letto. e** - L'Associazione organizzatrice deve controllare la regolare affiliazione e il regolare tesseramento degli atleti presenti nelle pattuglie Incursori iscritte alla manifestazione, nel caso ci fossero irregolarità, gli atleti irregolari non verranno fatti partecipare;

**Letto. f** - L'Associazione organizzatrice deve tenere un briefing con i responsabili delle pattuglie Incursori, almeno un (1) ora prima dell'inizio gara;

**Letto. g** - L'Associazione organizzatrice deve rendere noto entro il decimo (10) giorno prima dell'inizio della manifestazione, tramite la pubblicazione su sito internet e/o l'invio mail o postale di:

- Carta topografica dell'AO (CTR o IGM) con evidenziato il confine di gioco (se non presente si intenderà tutta l'aera in carta) ed eventuali porzioni di terreno ritenute pericolose o interdette al passaggio.

- Orario del Test ASG

- Orario Briefing

- Orario Infiltrazione

- Orario Esfiltrazione minimo e massimo

- Canale Radio Emergenza

- Le indicazioni di come arrivare al parcheggio della Manifestazione

- Ordini di Missione

**Letto. h** - L'organizzazione deve garantire la massima copertura radio possibile specialmente sugli Obiettivo. eseguendo delle prove tecniche.

**Letto. i** - L'organizzazione dovrà gestire l'esfiltrazione anticipata e i ritiri per infortuni degli operatori delle pattuglie Incursori come indicato

**Letto. l** - L'organizzazione dovrà gestire l'esfiltrazione di ogni pattuglia Incursori nei modi e nella maniera indicata, al de briefing il responsabile della pattuglia Incursori farà presente all'organizzazione se vi sono contestazioni annotate nelle Tabelle Arbitrali.

**Letto. m** - L'organizzazione della manifestazione viste e controllate tutte le "Tabelle Arbitrali Obiettivo" e le "Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni" deve rendere pubblica la classifica e i

punteggi totalizzati da tutte le pattuglie, preferibilmente entro e non oltre tre (3) ore dalla fine del de briefing con l'ultima pattuglia Incursori.