

REGOLAMENTO UFFICIALE di GIOCO

Sport del SOFT AIR

Specialità PATTUGLIE COMBAT a SCENARI

denominato PCS



Riconosciuto ed Applicato dal Circuito Nazionale Soft Air PCS

INDICE

Parte A - STRUTTURA GENERALE

Sezione Unica

Parte B - FASE PREPARATORIA DI GARA

Sezione I > Attività Preliminare alle Partite > Verifica Legittimità Associativa e Tesseramento > Norme di Sicurezza Sanitaria e Ordine Pubblico > Ricognizione e Scelta dei Campi di Gara

Sezione II > Direttive di Gara (Storyboard o Book di Gara)

Parte C - SVOLGIMENTO DELLA GARA

Sezione I > Arbitraggio

Sezione II > Equipaggiamenti di Gioco

Sezione III > Comportamento Formale degli Atleti in Gara

Sezione IV > Determinazione della Durata di una Manche > Circuito di Gara > Dispiegamento delle Squadre

Sezione V > Fasi di Gioco

Sezione VI > Regolarità del Contatto per Colpo Andato a Segno > Criteri di Eliminazione

Sezione VII > Punteggi > Penalità > Classifica Finale

Sezione VIII > Provvedimenti Disciplinari

Sezione IX > Principi Residuali di Sicurezza e Legittimità

Sezione X > Fogli e Tabulati per Punteggi di Gara

Sezione XI > Comparse e Personaggi

Parte A

STRUTTURA GENERALE

(Sezione Unica)

1A (s.u.) - Il Circuito Nazionale dello sport del Soft Air , strutturato nella formula nota come "PATTUGLIE COMBAT A SCENARI" (siglata, denominata e detta PCS), si dispone in una serie di incontri, dette Tappe o Gare di Campionato Italiano e/o Nazionale Soft Air specialità PCS, nelle fasi di qualificazione. In gare singole nelle fasi semifinali e/o finale nazionale.

2A (s.u.) - Al Circuito Nazionale, sopra citato, è annesso il Campionato Piemontese Soft Air specialità PCS è organizzato e gestito dal Coordinamento Soft Air Piemonte (CSAP) in qualità di Collegio Organizzativo delle proprie gare; valido anche ai fini delle qualificazioni a semifinali e finale nazionale.

3A (s.u.) - Al Circuito Nazionale, sopra citato, sono annessi i Campionati Regionali e/o Interregionali Soft Air specialità PCS organizzati e gestiti da altri Coordinamenti Competenti e competitivi in qualità di Collegi Organizzativi delle proprie gare; validi anche ai fini delle qualificazioni a semifinali e finale nazionale.

4A (s.u.) - Al Circuito Nazionale, sopra citato, sono annessi i Tornei e le Singole Gare dello Sport del Soft Air della specialità PCS considerate come singole competizioni di Trofei Nazionali, Regionali o Locali, di volta in volta organizzate e gestite dai Collegi Organizzativi sopraesposti promotori degli eventi.

5A (s.u.) - Tutte le competizioni nelle forme esposte: di Campionati , Tappe o Singole Gare dello Sport del Soft Air della specialità PCS (Pattuglie Combat a Scenari) sono regolate e disciplinate dal presente **Regolamento Attuativo**, unitamente ai Regolamenti Specifici di Partecipazione stilati in base alle esigenze strutturali ed organizzative degli eventi sportivi disposte di anno in anno dal Collegio Nazionale Organizzativo come regolamentazione dei termini di partecipazione al campionato/i, Tornei ed alle Singole Gare.

6A (s.u.) - In quanto regolante l'attività competitiva ufficiale del Campionato Italiano Soft Air PCS ed ai Campionati Regionali/Interregionali annessi, altresì delle singole Gare o Tornei, il presente testo è applicabile solo in funzione di tornei ufficiali del Circuito Nazionale Soft Air PCS, quali come già citato: Tappe o Gare di campionato/i e/o singole competizioni a livello regionale, interregionale o nazionale, essendone precluso l'uso formale per tornei, gare ed eventi che non rispettino i requisiti di appartenenza ora citati. Il Regolamento, tuttavia, potrà essere utilizzato come elemento di ispirazione per altre manifestazioni competitive di natura simile che non saranno considerate tappe o gare ufficiali del Circuito o Campionato Italiano Soft Air Pattuglie Combat a Scenari (PCS).

7A (s.u.) - In ciascuna Gara o Tappa, si sviluppano incontri, ad interesse di ogni singola squadra partecipante (detti anche *manche* ed in seguito così definiti) con avversari disposti dal coordinamento o collegio organizzativo di gara in scenari (denominati anche *settori obj* o *zone obj*, detti "stage") disposti in successione lungo un percorso prestabilito a cui le squadre partecipano per l'acquisizione di punteggi che costituiranno la classifica finale della gara o tappa.

8A (s.u.) - Le *manche* si svolgono in scenario boschivo a configurazione di percorso lungo il quale sono disposti ad intervalli di distanza cinque (5) o sei (6) *settori obj* o *zone obj* difesi (*stage*), comprendenti gli *obj* (obiettivi) *veri e propri* ed altre prove; dette *Bonus*. Con lo stesso criterio si possono, se nel caso e ricorrendone i presupposti di sicurezza, svolgere anche *manche* in percorsi e *settori obj* o *zone obj* urbani/e, caratterizzati/e, da costruzioni in muratura e simili. Secondo il concetto sopra esposto, possono essere utilizzati/e nel contesto scenografico del gioco anche attrezzature dismesse, quali mezzi (carlinghe, bus, automezzi, natanti, ecc.) o strutture (ponti, capannoni, moli, ecc.), fermo restando i presupposti di sicurezza previsti.

9A (s.u.) - I *settori o zone obj* (*stage*) sono delle aree delimitate in cui al proprio interno è sistemato, segnalato da bandiera di colore rosso, l'*obj* vero e proprio, cioè il punto in cui va eseguita l'azione di conquista dell'obiettivo ed eventuali altre prove. Le *zone obj* hanno una grandezza pari a non meno di 50 metri di raggio, considerando come ipotetico centro, di un cerchio immaginario la bandiera rossa, che segnala l'*obj*. La bandiera, deve essere sempre posizionata nella condizione di essere raggiunta con un dispiegamento delle squadre (*possibilità di manovra o movimento*) di 360° intorno ad essa, considerato sempre l'inizio dell'azione nel punto *IN*. Tale presupposto di manovra può parzialmente venire meno solo nel caso vi siano dei punti di passaggio considerati pericolosi (es. corsi d'acqua profondi o forti dislivelli del terreno) o preclusi (es. proprietà private o zone coltivate) ai giocatori, in questi casi le diverse modalità di accostamento all'*obj* devono essere sempre segnalate dall'organizzatore della gara (prima) e dagli arbitri (durante) alle squadre partecipanti all'inizio della loro *manche* e debitamente segnalati in modo ben visibile.

10A (s.u.) - Ogni *settore obj* (*stage*) disposto sul percorso, inteso alla bandiera rossa, deve avere una distanza rispetto al precedente (escluso il primo) ed al successivo (escluso l'ultimo) tale da non essere d'intralcio alle eventuali azione contemporanee che si possono svolgere nei settori in medesimi momenti. Una distanza consigliata è quella non inferiore ai 100 mt.

11A (s.u.) - I *settori o zone obj* (*stage*) sono segnalati nel loro punto di ingresso delle squadre (detto anche *IN*) da bandiera di colore verde e nel loro punto di uscita delle squadre (detto anche *OUT*) da bandiera di colore giallo. Per motivi logistici ed organizzativi il colore delle bandiere può variare, ma deve essere segnalato anticipatamente a tutti i giocatori ed arbitri in gara.

12A (s.u.) - La difesa dei *settori o zone obj* (*stage*) è affidata ad un numero prestabilito da un minimo di 2 ad un massimo di 5 giocatori (detti *difensori*), incaricati dal coordinamento o collegio organizzativo, il quale compito è quello di difendere ed ostacolare le azioni di conquista dell'*obj*, in maniera equa, sterile e del tutto imparziale, di tutte le squadre che impegnano i *settori obj* (*stage*) durante la loro *manche*. Detti difensori non hanno in alcun modo incarichi e poteri arbitrali. (*Saranno indicate di seguito, sul presente regolamento, i parametri di combinazione difensiva, con l'utilizzo di comparse scenografiche*)

13A (s.u.) - Uno o più settori *obj* della stessa gara per motivi organizzativi, possono essere suddivisi in due sottosettori, con annessa riduzione del numero dei difensori (mai meno di 2) nei sottosettori previsti, dando modo alle squadre attaccanti di compiere azioni congiunte, tale variazione allo standard regolamentare deve essere segnalata sullo Story Board (o book di gara) a scopo conoscitivo di tutti i partecipanti.

14A (s.u.) - Obiettivo principale delle Squadre impegnate nelle loro *manche* è la conquista, in successione, per mezzo di un'azione prestabilita, degli *obj* posti nei rispettivi siti a partire da un tempo minimo di 15 min. per ogni singola azione. I tempi esatti per la conquista degli *obj* e prove bonus sono stabiliti dall'organizzatore della gara e comunicati ai partecipanti tramite lo Story Board.

15A (s.u.) - Le squadre devono compiere l'intero percorso prestabilito cimentandosi di volta in volta nella conquista degli *obj* e nell'esecuzione corretta di eventuali prove previste in ogni settore o scenario (stage).

16A (s.u.) - Come già indicato, inserite nei vari scenari possono essere previste dall'organizzazione e dal Collegio Arbitrale delle prove che se superate correttamente in conformità alle indicazioni e parametri fissati e comunicati, danno diritto ad un punteggio aggiuntivo (detto *Bonus e/o Bonus Aggiuntivi*).

17A (s.u.) - La conquista degli obiettivi e l'acquisizione dei bonus assegnano dei punteggi prestabiliti (dettagliati in seguito), tali operazioni o azioni di conquista e di acquisizione sono a prescindere le une dalle altre, e quindi non rappresentano mai l'una condizione vincolante dell'altra, nel senso che ogni azione correttamente svolta assegna il suo punteggio che non comprende il vincolo di aver eseguito correttamente l'azione precedente o quella successiva in uno stesso settore *obj* o stage.

18A (s.u.) - Le azioni di conquista degli *obj* sono fissate dal coordinamento o collegio organizzativo della tappa o gara, come meglio detto successivamente.

19A (s.u.) - Le Squadre ammesse ad ogni tappa o gara devono avere un numero fisso di 8 giocatori (detti *attaccanti*).

20A (s.u.) - Una *manche* non può avere un tempo di gioco inferiore ai 150' (centocinquanta minuti, ovvero, due ore e mezza) considerando la somma dei tempi di azione in ogni sito contenente l'*obj* ed i tempi di trasferimento da un sito o stage a quello successivo.

21A (s.u.) - Possono essere contemplate, nel contesto generale della gara, negli spazi occupati dai trasferimenti, delle prove speciali di abilità o a tempo che possono in quanto tali assegnare dei punteggi bonus aggiuntivi. Lo spazio/i di trasferimento tra uno stage e quello/i successivo/i quando impegnano le squadre nelle prove suddette devono essere indicate nello Story Board nelle modalità di posizione e svolgimento corretto dell'azione/i.

22A (s.u.) - Allo scadere del tempo utile per la conquista degli *obj* su ogni sito è decretato acusticamente dagli Arbitri (3 fischi) oppure dalla conquista dello stesso, sempre segnalata acusticamente (fischio prolungato).

23A (s.u.) - Nel contesto logistico e scenografico del gioco l'organizzazione può avvalersi dell'utilizzo di automezzi gommati, sia per il trasporto di personale e giocatori, che per scopi scenografici o strettamente legati al contesto del gioco; fermo restando, sempre, i presupposti di sicurezza citati.

24A (s.u.) – Eventuali varianti o modifiche non contemplate dal presente regolamento, sempre intese nel contesto scenografico e logistico del gioco, possono essere proposte in fase organizzativa, discusse ed approvate dai Collegi dei Rappresentanti delle ASD partecipanti ai campionati o singoli eventi, dai Collegi Organizzativi ed Arbitrali.

Parte B FASE PREPARATORIA DI GARA

(Parte B - I Sezione)

Attività Preliminare alle Partite Verifica Legittimità Associativa e Tesseramento Norme di Sicurezza Sanitaria ed Ordine Pubblico Ricognizione e Scelta dei Campi di Gara

1B (sez. I) – Ciascuna gara o tappa che sia di Campionato Regionale, Interregionale, Campionato Nazionale PCS o Singola Gara o Torneo, è regolata da questo Regolamento, eventualmente adattato, nelle norme che lo consentono, per il terreno scelto per la prova stessa.

2B (sez. I) - La conformità del terreno di gara e la validità della tappa o gara devono essere predeterminate dalla Collegio Organizzativo ed Arbitrale secondo i termini imposti dal presente regolamento in merito all'attività competitiva – Soft Air specialità PCS (Pattuglie Combat a Scenari).

3B (sez. I) - Il Collegio Arbitrale incaricato di arbitrare la tappa o gara dovrà verificare, prima dell'inizio della gara, la rispondenza del terreno ai requisiti di sicurezza e richiedere che l'Organizzazione provveda, laddove possibile, affinché eventuali ostacoli di intralcio o pericolosi allo svolgimento della gara siano debitamente segnalati e dove possibile rimossi per tempo.

4B (sez. I) - Il Collegio Arbitrale, di comune accordo con gli organizzatori o collegio organizzativo della tappa o gara, potrà decidere insindacabilmente di non eseguire o sospendere la gara qualora non sussistano o vengano meno le condizioni di competitività e di sicurezza stessa per causa di ogni tipo di fattore, inclusi quello meteorologico, di numero di partecipanti e di ordine pubblico.

5B (sez. I) - Le iscrizioni alla gara o tappa dovranno essere chiuse almeno 48 ore (quarantotto ore o due giorni) prima dello svolgimento della gara stessa ad avvenuto pagamento della quota di partecipazione stabilita dall'Organizzazione.

6B (sez. I) - Il Collegio Arbitrale, in collaborazione con gli organizzatori della gara o tappa, prima di dare avvio alle *mance* di e per ogni singola squadra partecipante, dovrà:

- a. Effettuare i controlli di legittimità dei partecipanti, verificando che gli Atleti che si sono iscritti appartengano ad una Associazione Sportiva Dilettantistica (ASD) effettivamente

esistente e con affiliazione ad eventuale Ente di Promozione Sportiva. in corso di validità con polizza RCT attiva. Sono escluse le associazioni che, pur affiliate ad Enti di Promozione Sportiva. non siano regolarmente costituite in formula di ASD o che, pur affiliate ad Enti siano sprovviste di polizza RCT. Sono escluse le associazioni che per delibera disciplinare del Comitato Nazionale PCS siano in un periodo di sospensione dalle gare. Sono comunque valide, fermo restando gli altri requisiti richiesti, le assicurazioni RCT stipulate da Compagnie Assicuratrici direttamente alle ASD, di cui va presentata cedola o certificato assicurativo in copia.

- b. Verificare che la ASD abbia autorizzato gli Atleti a partecipare come squadra sua rappresentate e che, quindi, essi agiranno in nome e per conto della stessa durante tutta la durata della prova. Potranno essere ammesse squadre miste, nel caso di gare o tornei singoli, mai in campionati, ossia con Atleti provenienti da diverse ASD, purché ciascuno di essi rispetti le condizioni dei precedenti punti. Non possono essere ammessi in nessun caso giocatori con squalifiche in corso.
- c. La certificazioni mediche degli atleti che saranno impegnati nella tappa o gara sono a cura e responsabilità dei presidenti delle ASD partecipanti, che eventualmente dovranno presentarne copia solo su esclusiva richiesta in accordo con l'organizzatore dell'evento.
- d. Verificare tecnicamente e con apposita strumentazione che la potenza delle ASG che saranno usate durante la gara rispetti i requisiti di previsti. *(Per le specifiche a riguardo si rimanda a punti successivi del presente regolamento).*
- e. Verificare le autorizzazioni della Pubblica Amministrazione allo svolgimento della tappa, nonché l'eventuale soddisfacimento dei requisiti di Pubblica Sicurezza richiesti dalla stessa (es. presenza di personale da adibire all'Ordine Pubblico).
- f. Verificare le misure sanitarie e di soccorso predisposte a tutela dei partecipanti e di eventuali Terzi.

7B (sez.I) - Per semplificazione delle operazioni di controllo sopra esposte ad ogni ASD partecipante agli eventi con una sua squadra sarà fornito un documento prestampato e comune a tutti (ASD aderenti al Circuito PCS e loro atleti o giocatori), detta: "*Distinta di Partecipazione*" riportante l'elenco degli atleti schierati in gara e sempre accompagnato da tesserino (in caso di ente sportivo) o cedola assicurativa (in caso di assicurazione privata) e documento di identità degli stessi atleti riportati nella lista della distinta. Il personale organizzativo preposto ai controlli o gli stessi arbitri dovranno necessariamente e senza esenzioni alcune eseguire l'appello e controllare i documenti allegati (identità e assicurazione).

8B (sez.I) - In caso di atleta sprovvisto della documentazione richiesta (per dimenticanza o qualsiasi altro imprevisto) , il soggetto in questione su garanzia e responsabilità del proprio caposquadra potrà ugualmente partecipare alla competizione, fermo restando l'obbligo di presentazione della documentazione richiesta entro le 24 ore successive alla gara, e non oltre, al responsabile del collegio organizzativo della gara o tappa.

9B (sez. I) - La mancata consegna o comunicazione della documentazione referenziaria richiesta

oltre i tempi stabiliti ed imposti (sopra enunciati), comporta sempre una penalizzazione applicata come :

- a. In caso di Campionato : Defalcamento di 1 (uno) punto nella classifica del Campionato in corso per la squadra interessata dalla negligenza.
- b. In caso di singola Gara : Defalcamento di 500 (ciquecento) punti nella classifica finale del Torneo o Gara in questione.

10B (sez. I) – Nei casi in cui l’episodio interessi più volte un ASD durante la durata del campionato (recidività), il Collegio Organizzativo Regionale, Interregionale o Nazionale, a seconda dei casi, può applicare sanzioni di penalità aggiuntive, da valutarsi di volta in volta per i singoli ed eventuali casi.

(Parte B - II Sezione)

Direttive di Gara (Storyboard o Book di Gara)

1B (sez. II) - Prima di ogni gara, nei tempi necessari per la consultazione da parte di tutti i giocatori ed arbitri, gli organizzatori del game sono obbligati a diffondere il documento "Story Board (SB) ". Il documento dovrà rispettare i seguenti parametri esplicativi:

- a. L’SB può contenere tutta la spiegazione tematica o trama della gara, indicando tutti le azioni da compiere per effettuare in modo corretto la conquista degli obiettivi. Tali azioni, possono essere anche indicate tramite comunicazioni da reperire lungo il proseguo della gara, sotto forma di missive in busta, cartelli, indicazioni, ecc. o comunicate dagli arbitri. La metodologia applicata per informare i giocatori attaccanti deve essere sempre specificata nello Story Board (SB).
- b. L’SB può contenere un "prologo storico o antefatto" tratto dalla realtà o frutto della fantasia in cui sono contenute informazioni che saranno utili ai partecipanti durante la gara.
- c. Nell’SB è riportato il numero di scenari (zone Obj o Stage), la loro successione lungo il percorso ed il numero di obiettivi posizionati su ognuno di essi.
- d. Nell’SB sono riportate per ogni scenario le azioni da compiere per effettuare la conquista degli obiettivi in esso posizionati ed il tempo a disposizione per svolgere ogni singola azione. Salvo variazioni imposte dall’organizzazione sulle metodologie di informazione (Vedi Punto a).
- e. Nell’SB possono essere indicate particolari attrezzature di cui si dovranno munire le squadre di attacco o che possono essere messe a disposizione dall’organizzatore della gara, utili a svolgere particolari azioni nella conquista degli obiettivi.

- f. Nell'SB sono elencate, se previste, le prove, la loro collocazione, l'esecuzione corretta ed il tempo per l'esecuzione. Salvo variazioni imposte dall'organizzazione sulle metodologie di informazione (Vedi Punto a).
- g. Sull'SB è riportato l'ordine successivo di partenza delle varie squadre di attacco partecipanti, il loro orario di partenza e gli orari di IN di ogni squadra partecipante su ogni scenario.
- h. L'SB è sempre e comunque accompagnato, in forma esplicativa, da un "briefing" condotto da un responsabile organizzativo o arbitro, nei confronti dei capisquadra e/o di tutti i parziali membri della squadra partecipante (a discrezione dell'organizzatore), che va svolto sempre poco prima dell'inizio della manche di ed a ogni singola squadra partecipante.
- i. Sull'SB è riportata marca e modello dello strumento di misurazione (ufficiale) con cui vengono eseguiti i controlli di potenza delle ASG dei giocatori nella fase pre-gara.

Parte C

SVOLGIMENTO DELLA GARA

(Parte C - I Sezione)

Arbitraggio

1C (sez. I) – Sono considerati Arbitri PCS; tutti gli elementi, senza distinzione alcuna di poteri e competenze decisionali, appartenenti al Circuito Nazionale Soft Air PCS, delegati e designati dagli Organi Direttivi dello stesso (Coordinamento Nazionale PCS o Coordinamenti Competenti Regionali o Interregionali) in possesso dei requisiti di idoneità previsti dal Regolamento Arbitrale per la Specialità del Gioco del Soft Air definita PCS di cui sono garanti ed obbligati a rispettarne e far rispettare le normative esposte ed i regolamenti dello specifico contesto sportivo in generale.

2C (sez. I) – Le mansioni arbitrali, in una gara di Soft Air PCS si suddividono in tre compiti specifici, utili al controllo delle fasi preliminari, del gioco vero e proprio e successive alla gara, così articolate:

- a. **Arbitri addetti ai controlli dei giocatori, punteggi e sicurezza** - Si occupano del controllo formale in fase pre-gara delle credenziali dei giocatori e delle ASD di appartenenza partecipanti alle gare. Dei controlli di sicurezza generale sul campo. Dei controlli di potenza delle ASG ammesse al gioco. Del conteggio finale dei punteggi riportati sui tabulati o fogli di gara. Della stesura della classifica finale di gara.
- b. **Arbitri Primari di Settore Obj** – Si occupano della direzione di gara vera e propria, quindi del controllo delle azioni di gioco sui settori obj disposti in una gara. Hanno il compito di compilare, in base alle azioni svolte correttamente ed alle decisioni prese in

caso di penalità, i tabulati o fogli di gara riferiti ad ognuna delle squadre partecipanti.

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

Per direttive esclusivamente organizzative, non obbligatoriamente comunicate ai giocatori, i compiti arbitrali nell'ambito di uno stesso settore obj sono da considerarsi intercambiabili tra Arbitri Primari e loro Collaboratori Arbitrali, sempre prima dell'ingresso nel settore obj della squadra d'attacco e mai durante, fermo restando quanto detto successivamente in questa sezione nel punto 11C.

3C (sez. I) - Il Collegio Arbitrale sarà costituito (nella forma minima) da 10 (dieci) o 12 (dodici) Arbitri (uno per zona obj o stage) e da un Direttore di Gara e 2 (due) assistenti, per un totale di almeno minimi 13 (tredici) o 14 (quattordici) elementi. Essi avranno il compito generale di dirigere le fasi del gioco, compilare le schede (o fogli) di gioco e/o di punteggio riferite ad ogni *mance*, stilare la classifica. E' comunque discrezione della commissione arbitrale impegnare un numero maggiore di arbitri rispetto a quello minimo previsto.

4C (sez. I) - Gli Arbitri avranno il compito di controllare lo svolgimento regolare del gioco limitando al massimo le interferenze; applicheranno il Regolamento Attuativo nei suoi aspetti applicativi collegati alla tappa, nella sua interezza. Esso sarà preventivamente fornito agli Atleti ed alle ASD iscritte.

5C (sez. I) - Le decisioni arbitrali, prese sempre sul momento ed immediatamente trascritte sul Tabulato di Gara sono definitive; quindi, decisioni arbitrali postume o ritrattazioni decisionali non hanno alcun valore nei termini di modifica della decisione arbitrale presa nell'immediatezza. Tali decisioni arbitrali; sono insindacabili ed indiscutibili. Ogni eventuale e lecita rimostranza (solo osservazioni di carattere tecnico) dovrà essere effettuata dai capisquadra al termine della Tappa o Gara. Le rimostranze non potranno comunque in alcun modo variare il responso delle decisioni arbitrali prese durante il gioco e altresì variare quanto riportato sul Tabulato di Gara e quindi la Classifica Finale.

6C (sez. I) - Il mancato rispetto del Regolamento comporterà sanzioni in termini di punteggio e penalità che vanno dalla perdita o acquisizione dell'obiettivo, all'ammonizione singola (a breve e lungo termine), all'espulsione del giocatore, fino alla squalifica della squadra in caso di gravi scorrettezze.

7C (sez. I) - La disposizione degli arbitri prevede, almeno 2 (due) Arbitro per ogni *settore obj* (tot 5 o 6), 2 al controllo organizzativo e dei requisiti degli atleti ed 1 (uno) Direttore di Gara al controllo finale dei punteggi e classifica di tappa; per un totale del personale arbitrale di 13 (tredici) o 14 (quattordici) elementi (forma minima). E' comunque discrezione della commissione arbitrale impegnare un numero maggiore di arbitri rispetto a quello minimo previsto.

8C (sez. I) - Gli Arbitri nelle zone di gioco sono obbligati a portare le dovute protezioni agli occhi e saranno sempre riconoscibili tramite una pettorina di colore giallo o arancio.

9C (sez. I) - Gli Arbitri cercheranno di non intralciare lo svolgimento del gioco, ma potranno avvicinarsi ai giocatori coinvolti in scontri espliciti fino alle distanze da loro ritenute opportune, in particolare per sedare controversie nascenti sulla regolarità di un ingaggio, verificando l'effettivo andare a segno dei colpi tra di essi scambiati. In questo senso, gli Arbitri avranno il compito di supervisionare qualsiasi giocatore sotto tiro avversario.

10C (sez. I) - I giocatori colpiti devono dichiararsi il prima possibile senza aspettare l'intervento degli Arbitri. Nel caso in cui un giocatore fosse recidivo nell'attendere che sia l'Arbitro a dichiararlo "colpito", verrà applicata la sanzione prevista dal regolamento di gioco. Se lo stesso giocatore viene ritenuto recidivo nel non dichiararsi dal Collegio Arbitrale, questo potrà deliberarne la squalifica dalla tappa o gara unitamente ad eventuali sanzioni da applicare allo stesso nelle tappe successive del Torneo o Campionato.

11C (sez. I) - Gli arbitri disposti dal Collegio Organizzativo e/o Arbitrale per la direzione delle fasi di gioco saranno assegnati ognuno ad uno specifico settore obj e manterranno tale posizione per tutta la durata della tappa o gara, avvalendosi nel caso l'organizzazione lo preveda all'intercambiabilità del compito (vedere anche punto precedente 2C). In virtù di quanto detto, essi non potranno seguire e dirigere le squadre per l'intera durata della loro manche nei vari e diversi settori obj. Sarà loro consentito, solo nel caso di necessità logistiche ed organizzative, seguire la medesima squadra per non oltre i due settori obj consecutivi, salvo approvazione del Collegio Organizzativo ed Arbitrale.

(Parte C - II Sezione)

Equipaggiamenti di Gioco

1C (sez. II) - Ogni giocatore potrà usare solo ASG con potenza inferiore a 0,99 Joule. In questo senso, e richiamando il disposto contenuto nel punto 6B sez. I° punto d, la potenza delle ASG verrà controllata tramite misuratore digitale di velocità prima dell'inizio degli incontri. Marca e modello di tale misuratore (esclusivamente riconosciuto ed omologato come strumento ufficiale di misurazione dal Collegio Organizzativo ed Arbitrale) sarà indicata sul documento storyboard per conoscenza di tutti i partecipanti al fine di dar loro uno standard unico nelle misurazioni di potenza, escludendo al massimo le tolleranze dovute ad altre e diverse misurazioni fatte in ambito proprio ed esterno al contesto regolamentare, con carattere esclusivamente indicativo per il solo giocatore, con l'uso strumenti non omologati ai fini della sicurezza in gara. Solo le misurazioni effettuate in sede pre-gara dall'arbitro/i preposto/i sono da ritenersi valide ed ufficiali. Le ASG con potenza superiore a 0.99 Joule (con Hop Up disinserito) verranno trattenute dal Collegio Organizzatore della tappa fino al termine della manifestazione. Le ASG che non superassero il test di misurazione elettronica non saranno ammesse al gioco neppure in sostituzione di ASG danneggiate o inattive per motivi tecnici. È ammesso l'uso di qualunque marca di ASG purché rispettante i citati requisiti di potenza.

2C (sez. II) - Ogni giocatore potrà essere dotato di una sola ASG lunga (anche dotata di lanciagranate) e di una sola pistola con funzionamento elettrico, a gas, a molla o misto. Sono

ammesse due (2) ASG di squadra, come scorta, durante il gioco.

3C (sez. II) - Nessuna limitazione alla scorta di ASG nei *settori obj o stage* ad uso dei difensori su disposizioni organizzative, purché queste siano state debitamente testate e marcate dall'organizzazione.

4C (sez. II) - E' consentito l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse e del tipo industriale ed artigianale.

5C (sez. II) - E' consentito il solo ed esclusivo utilizzo di pallini (BB) , come munizionamento delle ASG, di diametro 6 mm e di esclusivo colore bianco (perché meglio visibili per le valutazioni arbitrali dei colpiti), con peso compreso tra 0,20 e 0,30 grammi in materiale organico foto-bio degradabile. (Non verranno assolutamente ammessi in gara pallini di, materiali plastici, colori e grammature diverse da quelle previste e consentite).

6C (sez. II) - E' consentito il passaggio di caricatori e ASG solo tra giocatori in gioco (non eliminati).

7C (sez. II) - È ammesso l'uso delle radio, sia per giocatori attaccanti, sia per giocatori difensori, le cui frequenze verranno stabilite dalla direzione di gara e saranno diverse per ogni squadra in gioco, così pure per il personale di difesa disposto nei vari settori obj o stage. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.

8C (sez. II) - E' vietato l'uso di armi proprie od improprie di qualsiasi tipo, salvo quelle consentite dalla legge, quali : coltellini multiuso o lame mono taglio al di sotto dei 6 cm a libero utilizzo.

9C (sez. II) - E' Consentito a fini del gioco o di semplice customizzazione, l'utilizzo di ottiche con qualsiasi tipo di ingrandimento lenticolare e congegni di aiuto al puntamento quali Red-Dot e/o Acog. Sono quindi, di conseguenza esclusi dall'utilizzo in gara tutti gli apparati di puntamento a rilevamento termico ed elettro-ottico. Ogni sistema misto (puntamento-rilevamento), nonché ogni apparecchiatura diversa dai consueti sistemi di mira, va esplicitamente autorizzata dallo staff arbitrale di gara in forma scritta e verbalizzata, che prenderà la propria decisione inappellabile in ottemperanza al Regolamento di Gioco PCS.

10C (sez. II) - E' vietato durante le azioni di gioco, da parte degli attaccanti, l'utilizzo di granate a mano funzionanti con sistemi di espulsione dei pallini (BB) mediante gas compresso (nella fattispecie > bombe a mano a CO2 e/o aria compressa o simili) e detonanti (nella fattispecie > involucri a petardo o simili). Altresì, è anche vietato l'utilizzo, sempre da parte dei soli giocatori attaccanti, di mine di posizionamento funzionanti con gli stessi sistemi di espulsione dei pallini (BB) già citati ed espulsione meccanica (nella fattispecie > mine Claymore o simili).

(Parte C - III Sezione)

Comportamento Formale degli Atleti in Gara

1C (sez. III) - I giocatori, durante tutta la durata della tappa, incluse le fasi non competitive, dovranno assumere un atteggiamento sportivo ed improntato al rispetto ed il fairplay, nel più rigoroso rispetto delle norme previste dal Codice Etico del Soft Air. In caso di mancanza di rispetto da parte di un giocatore nei confronti di un altro giocatore o verso un Arbitro. La direzione di gara può comminare una ammonizione al giocatore e lo stesso potrà essere allontanato dalla tappa. Sono passibili di medesima sanzione i comportamenti improntati alla maleducazione e/o alla turbativa del gioco, anche se non specificamente diretti contro un Arbitro od un altro giocatore. In questo caso, oltre alla indicata penalità, il Collegio potrà decretare la squalifica dell'atleta che si fosse reso protagonista del comportamento ineducato e/o ostativo del gioco.

2C (sez. III) - I giocatori sono obbligati a portare le dovute protezioni agli occhi, oppure la protezione integrale per il viso (vivamente consigliate), per tutta la durata di una *mance* e comunque all'interno del circuito di gioco. Il giocatore sprovvisto di qualsiasi tipo di protezione anche solo momentaneamente, verrà allontanato immediatamente dalla zona di gioco.

3C (sez. III) - Durante la *mance*, i giocatori colpiti dovranno alzare il fucile, dichiarandosi ad alta voce gridando: "COLPITO" o "PRESO" (siano essi attaccanti o difensori); i giocatori *colpiti* dovranno immediatamente defilarsi dall'azione di gioco e prendere posizione su indicazione dell'Arbitro/i di settore obj.

4C (sez. III) - E' sempre vietato ai giocatori colpiti, siano essi indistintamente attaccanti o difensori, pena sanzione, comunicare in alcun modo, a voce, con gesti o via radio informazioni ai propri compagni di squadra ancora in gioco.

5C (sez. III) - E' sempre vietato il contatto fisico con un giocatore avversario.

6C (sez. III) - E' vietato: salire su alberi (salvo strutture sicure predisposte), scavalcare recinzioni, salire su terrapieni, muri, tetti, ecc. se presenti all'interno del campo di gara. I giocatori che non rispettano tale regola sono da ritenersi sempre eliminati dal gioco per decisione arbitrale (eliminazione arbitrale senza ammonizione).

7C (sez. III) - Sia durante lo svolgimento delle *mance* che prima e dopo di essi, sono vietate osservazione, litigio od imprecazione molesta durante lo svolgimento del gioco; pena l'immediata espulsione di tutti i giocatori coinvolti come stabilito dal regolamento.

(Parte C - IV Sezione)

Determinazione della Durata di una Mance Circuito di Gara - Dispiegamento delle Squadre

1C (sez. IV) - Nella fase preparatoria di qualsiasi gara o tappa, il Collegio Arbitrale unitamente al Collegio Organizzativo dovrà determinare la durata di ognuno dei tempi di azione su ogni singolo

obj, considerando che tale tempo non dovrà mai essere inferiore ai 15 minuti; il tempo di azione può variare da un settore obj ad un altro fermo restando i parametri di tempo stabiliti. In oltre dovrà determinare il tempo totale di gara considerando sia i tempi di spostamento tra un settore obj ed il suo successivo sia i tempi di azione su ogni singolo obj, tale tempo totale non dovrà essere inferiore ai 150 minuti (due ore e mezza). La durata di una *mance* dovrà essere uguale per tutte le *mance* che si disputeranno in una stessa tappa o gara.

2C (sez. IV) - Fermo restando il contenuto del precedente punto, una *mance* non può avere un tempo totale (azioni e trasferimenti) inferiore ai 150' (centocinquanta minuti) e superiore ai 180' (centottanta minuti) calcolati dalla partenza della *mance* stessa. Una *azione* in un *settore obj* non può avere un tempo di gioco inferiore ai 15' (quindici minuti) e superiore ai 25' (venticinque minuti).

3C (sez. IV) - I limiti, stabiliti e comunicati alle squadre, del circuito di gioco possono essere individuati attraverso bandinelle o altro strumento di perimetrazione anche fisso (es. un muro di cinta presente sul terreno od un argine). I giocatori che superano tali limiti nel punto fissato dal Collegio Arbitrale vengono immediatamente eliminati dal gioco (eliminazione arbitrale senza ammonizione).

4C (sez. IV) - I giocatori delle squadre di attacco verranno accompagnati nel punto prestabilito ed uguale per tutti di partenza *mance* (possibile anche *IN* del primo *settore obj*) da dove potranno muoversi solo dopo il segnale d'inizio gioco.

5C (sez. IV) - In ogni *settore o zona obj (stage)* sarà individuabile il palo con bandiera rossa che indica il punto di conquista dell'*obj*. Tale azione di conquista sarà da effettuarsi nei termini predisposti e comunicati alle squadre in gioco, tali azioni sono uguali per tutte le squadre.

(Parte C - V Sezione)

Fasi di Gioco

1C (sez. V) - Prima dell'inizio di ogni *mance* i giocatori *difensori* disposti in ogni *settore obj (stage)*, sotto il controllo dei rispettivi Arbitri di settore, dovranno posizionarsi su direttive organizzative (secondo quanto stabilito dal Collegio Organizzativo e/o Arbitrale) all'interno del *settore obj* facendo attenzione a non prendere posizione in un raggio di almeno 5 metri dal palo con bandiera rossa ed almeno 20 metri dai punti *IN* ed *OUT* del settore. In oltre, non è loro consentito, fare oggetto del loro tiro di ASG i giocatori attaccanti in prossimità dell'ingresso *IN*, essi possono "ingaggiare" la squadra di attacco solo dopo che almeno un suo elemento (giocatore attaccante) abbia superato la distanza di 20 metri dall'*IN*. Sarà, comunque sempre cura dell'organizzazione e degli arbitri, ricordare ai difensori prima della gara le giuste norme di posizionamento e le distanze regolari degli ingaggi. Nel caso tali norme non vengano rispettate, l'arbitro potrà applicare le seguenti sanzioni:

- Per un difensore posizionato entro i 20 metri del limite prestabilito all'*IN*: Eliminazione automatica del difensore e ripetizione dell'azione d'ingresso della squadra attaccante "integra" (senza eliminati), dal punto *IN*.

- Per un difensore posizionato entro i 20 metri del limite prestabilito all'OUT : Eliminazione automatica del difensore ed esfiltrazione valida del giocatore attaccante anche se colpito dal difensore in questione.
- Per un difensore posizionato entro i 5 metri del limite prestabilito sull'obj (bandiera rossa) : Conquista automatica dell'obiettivo (solo primario) ed eliminazione arbitrare del difensore. Questa regola non ha validità sugli obiettivi bonus o secondari.

2C (sez. V) - I giocatori *difensori* disposti in ogni *settore obj* (stage) hanno all'interno di esso possibilità di movimento e posizionamento su esplicite direttive organizzative (fermo restando i presupposti del punto precedente). A condizione che il punto di partenza (inizio ingaggio) di ognuno di loro al momento dell'ingresso delle squadre all'IN del proprio obj sia sempre il medesimo e conosciuto dall'arbitro.

(Anche se non sanzionato dal regolamento l'azione di aggiramento da parte dei difensori nei confronti delle squadre, non rappresenta il massimo della correttezza sportiva. Nel caso l'organizzazione voglia applicarla è cosa gradita comunicarla alle squadre in sede di briefing pre-gara questa eventualità tattico-difensiva).

3C (Sez. V) - Nel caso il Collegio Organizzativo di gara decida di predisporre dei difensori fissi all'interno dei settori, tali difensori dovranno, sotto il controllo arbitrale, mantenere la medesima posizione fissa nei confronti di tutte le squadre attaccanti in gioco. Il movimento del difensore (in questo specifico caso) sarà considerato dai direttori di gara come eliminazione del difensore stesso.

4C (sez. V) - La composizione non completa della squadra (8 giocatori) comporta una perdita in punti in ogni *settore obj* (stage) come se il giocatore/i mancante/i fosse colpito.

5C (sez. V) - L'inizio dell'*azione* nel punto *IN* per gli *attaccanti* è segnalato a voce dall'Arbitro di settore (l'unico fischio d'inizio è a discrezione arbitrale, ma se utilizzato deve essere tale per tutte le squadre), mentre la fine dell'*azione* viene segnalata acusticamente (fischio/i prolungato/i) dall'Arbitro di settore designato dal Collegio Arbitrale quale responsabile del *settore obj*.

6C (sez. V) - Il compito di ogni squadra, attraverso la conquista del più alto numero possibile di *obj* e l'eventuale corretta esecuzione di *prove* entro il tempo fissato per ciascuna *azione*, ed il rispetto dei tempi di trasferimento; è quello di:

- a. Svolgere la corretta azione di conquista dell'*obj*; quali:
 - Attivazione di dispositivo sonoro.
 - Collocazione o spostamento di elementi scenografici.
 - Reperimento di oggetti o informazioni specifiche.
 - Tutto ciò disposto e comunicato alle squadre previa accettazione del Collegio Arbitrale di gara.
- b. Eliminare il maggior numero di *difensori*.
- c. Riportare il minor numero di eliminazioni tra gli *attaccanti*.

- d. Svolgere correttamente le prove (dette *Bonus o Bonus Aggiuntivi*); quali:
- Prove cartografiche di orientamento.
 - Prove di abilità fisica o tecnica.
 - Esfiltrazione, cioè uscita ai punti OUT valida con almeno un elemento attaccante in gioco.
 - Tutto ciò disposto e comunicato alle squadre previa accettazione del Collegio Arbitrale di gara.
- e. Rispettare i tempi di trasferimento tra un *settore obj* e l'altro garantendo la puntualità degli orari designati agli *IN*.

7C (sez. V) - L'eliminazione integrale (tutti) dei difensori disposti all'interno di un settore obj o stage non può mai rappresentare la forma (o procedura) di conquista degli obj e di punteggi bonus previsti. Gli obiettivi ed i bonus sono da considerarsi conquistati ed acquisiti, con procedure corrette, anche se non tutti i difensori sono stati eliminati.

8C (sez. V) - La fine dell'*azione* in ogni *settore obj* (comprese le prove) sarà rappresentata da un segnale acustico dell'Arbitro. Essa può essere decretata da:

- Esaurimento del tempo di gioco.
- Eliminazione totale della squadra di attacco.
- Uscita di tutti gli elementi di attacco ancora in gioco (non eliminati) dal punto *OUT*.

9C (sez. V) - Non è mai necessari, per l'acquisizione e legittimazione dei punti obj e bonus che la squadra di attacco concluda le azioni in ogni singolo settore obj o stage con tutti gli elementi di attacco ancora in gioco o entro il tempo massimo prestabilito, i punti guadagnati con azioni corrette rimangono tali anche in caso di eliminazione integrale di tutti gli elementi della squadra di attacco. Verrà assegnato un punteggio di Bonus Aggiuntivo alle squadre che riescono entro il tempo massimo prestabilito ad esfiltrare (uscire all'*IN*) con almeno un elemento in gioco (non eliminato) al punto OUT (bandiere gialle) del settore obj.

(Parte C - VI Sezione)

Regolarità del Contatto per Colpo Andato a Segno Criteri di Eliminazione

1C (sez. VI) - Si ritengono validi al fine dell'eliminazione del giocatore avversario tutti i colpi diretti contro la sua sagoma ovunque lo raggiungono, ASG compresa. Il giocatore colpito deve ritenersi eliminato dal gioco e deve usare la procedura descritta. Non sono validi i colpi di

rimbalzo.

2C (sez. VI) - Non sono mai ritenuti validi i colpi "spioventi" o "a pioggia" (detti anche a palombella) dietro ostacoli e protezioni di qualunque tipo ed in qualunque contesto di tipologia di campo di gara.

3C (sez. VI) - Sono validi ai fini dell'eliminazione dal gioco anche i colpi portati a segno tra giocatori *attaccanti* della stessa squadra o tra *difensori* (detta anche *situazione blu su blu*).

4C (sez. VI) - A completamento del contenuto delle regole descritte, un giocatore può effettuare solo l'*autodichiarazione* e non può dichiarare l'eliminazione di un giocatore avversario. In caso di contestazione, spetta all'Arbitro più vicino ai giocatori coinvolti nell'ingaggio contestato, dichiarare sul momento un giocatore eliminato o meno, con facoltà di applicare anche le eventuali forme di ammonizioni previste.

5C (sez. VI) - I giocatori *difensori* non sono ne arbitri ne loro collaboratori, a livello regolamentare sono alla stregua di qualsiasi altro giocatore, quindi anche passibili, se scorretti, di ammonizione disciplinare e/o espulsione.

6C (sez. VI) - E' assolutamente vietato (per tutti i giocatori) sporgere l'ASG da dietro qualsiasi tipo di riparo per sparare (sventagliare alla cieca), lo sporgere dell'ASG deve essere sempre accompagnato dal corpo in posizione di punteria, quindi il giocatore deve per forza di cose offrire la parte del corpo utile per eseguire un tiro con l'ASG correttamente impugnata. L'arbitro che ravvisa una irregolarità nel comportamento di gioco descritto può eliminare di diritto dal gioco il giocatore imputato nella scorrettezza (detta *eliminazione arbitrale*).

(Parte C - VII Sezione)

Punteggi, Penalità e Classifica Finale

1C (sez. VII) - Al termine del tempo di gara, viene effettuata una valutazione numerica, detta punteggio, che determina il risultato complessivo della *mance* e concorre alla formazione della classifica della tappa. Il punteggio si compone di punti positivi e di penalità che riducono i primi.

2C (sez. VII) - Nell'applicazione delle valutazioni di direzione di gare gli arbitri hanno la facoltà di considerare nei confronti del giocatore attaccante che compie una scorrettezza il "*beneficio del dubbio e buona fede*", lì dove appunto, può sussistere il presupposto che il giocatore non abbia avvertito immediatamente su di lui i colpi avversari a segno, avendo essi colpito parti dure della propria attrezzatura o vestiario individuale. In questi casi l'arbitro potrà decidere di applicare, tra quelle a sua disposizione, le sanzioni regolamentari meno severe. Questo caso non prevede sempre e comunque una sanzione di ammonizione applicata con i parametri di defalcamento punti seguito riportati.

3C (sez. VII) - I giocatori difensori non hanno mai la facoltà nel giudizio arbitrale del "*beneficio*

dubbio e della buona fede", essendo questi non in competizione diretta per il punteggio finale di gara o tappa. Quindi, in caso di colpi avversari (o blu su blu) portati a segno non immediatamente seguiti dalla dichiarazione di colpito del giocatore difensore, l'arbitro dovrà sempre e senza dubbio alcuno applicare la sanzione di conquista obj a favore della squadra attaccante.

4C (sez. VII) - Generano **punti positivi** le seguenti condizioni:

- **+ 500 Punti** > Obj Conquistato
- **+ 200 Punti** > Acquisizione Bonus
- **+ 100 Punti** > Esfiltrazione all'OUT con almeno un elemento attaccante in gioco
- **+ 10 Punti** > Giocatore difensore eliminato

5C (sez. VII) - Generano **punti negativi** e **penalità** (espresse come, eliminazione arbitrale, conquista o perdita dell'obj) le seguenti condizioni:

- **- 10 Punti** > Giocatore attaccante eliminato
- **Ammonizioni** : Esse rappresentano lo strumento disciplinare di cui dispone il direttore di gara per indurre i giocatori ad una condotta regolamentare delle azioni di gioco. Possono essere applicate in più casi, durante il gioco; elencati di seguito, fermo restando i presupposti disciplinari di sanzionare singoli giocatori o intere squadre con ammonizione nei casi di comportamento sportivo scorretto nelle proteste, linguaggio e modi.
- **- 100 Punti** > Per ogni giocatore che subisce un ammonizione (fino ad un massimo di 3 (tre) ammonizioni nella stessa manche). Fino ad un massimo di - 300 punti.
- **Dimezzamento del punteggio finale di gara** (oltre alla sanzione immediata di perdita integrale dell'obj) > Per un numero superiore alle 3 (tre) ammonizioni (da 4 compresa in poi fino a 5), anche collezionate dallo stesso giocatore o giocatori diversi in uno solo e/o qualunque e/o più settore/i obj, durante tutta la stessa manche. (Non sono considerati e defalcati a questo punto i - 300 punti delle ammonizioni precedenti).
- **Squalifica dalla Gara (punteggio finale 0)** > Per un numero superiore alle 5 (cinque) ammonizioni (da 6 compresa in poi) collezionate durante la stessa gara da uno o più giocatori attaccanti.
- **Perdita immediata dell' Obj e Ammonizione***: Considerata come la perdita di tutti i punti positivi del settore obj o stage, quindi; -Obj - Bonus - Bonus Aggiuntivo/i (anche esfiltrazione) - tutti attaccanti eliminati (difensori tutti in gioco) > **0 Punti + tutti attaccanti considerati eliminati - 80 punti.** (**correlazione con norma successiva*)

Per le seguenti gravi situazioni:

> Per almeno un giocatore attaccante colpito in modo diretto e lampante (anche più volte in successione) che non dichiaratosi volontariamente tale viene meno ai principi di onestà

soggettiva su cui si basa la pratica del soft air , senza alcun beneficio del dubbio e buona fede. (in gergo Highlander).

> Per almeno un giocatore attaccante colpito che comunica informazioni (per mezzo, voce, gesti e via radio)

> Per intralcio volontario da parte di uno o più giocatori attaccanti colpiti alle fasi del gioco.

> Per intralcio volontario da parte di uno o più giocatori attaccanti colpiti o in gioco nei confronti dell'arbitro con atteggiamento atto a distogliere la sua attenzione dalla direzione di gara.

○ **Conquista Obj** : Considerato come il guadagno di tutti punti positivi del settore obj o stage, quindi; Obj + Bonus + Bonus Aggiuntivo/i (anche esfiltrazione) + tutti difensori eliminati (attaccanti tutti in gioco) > **Tutti i punti a disposizione.**

> Per almeno un giocatore difensore colpito e non dichiaratosi tale (sempre, senza il beneficio del dubbio e buona fede)

> Per intralcio volontario da parte di un giocatore difensore colpito alle fasi di gioco.

> Per intralcio volontario da parte di uno o più giocatori difensori colpiti o in gioco nei confronti dell'arbitro con atteggiamento atto a distogliere la sua attenzione dalla direzione di gara.

• **Eliminazione Arbitrale Diretta Senza Ammonizione** >

> Per un qualsiasi giocatore attaccante colpito dove però può sussistere il presupposto che il giocatore non abbia avvertito immediatamente su di lui i colpi avversari a segno, avendo essi colpito parti dure della propria attrezzatura o vestiario individuale

> Per un qualsiasi giocatore (attaccante o difensore che sia) che sporge la propria ASG da un riparo senza offrire la propria sagoma alla vista avversaria (senza ammonizione).

> Per un qualsiasi giocatore che supera i limiti consentiti del campo o zona di gioco.

> Per un qualsiasi giocatore che non rispetta le norme di sicurezza e compie azioni interdette, come salita su alberi e tetti, ecc.).

> Per un giocatore difensore che non rispetta le norme di posizionamento iniziale.

> Per un giocatore difensore che non rispetta il posizionamento corretto (oltre 20 metri) all'IN o OUT, oppure sull'Obj Primario (oltre 5 metri).

L'eliminazione Arbitrale Diretta, esposta come sopra, non comporta mai un azione

ammonitoria e penalizzante.

○ **Eliminazione Arbitrale con Ammonizione e Perdita dell'Obj* >**

> Per un qualsiasi giocatore attaccante che non si accorge volontariamente di essere stato colpito ripetutamente ed in modo lampante (senza il beneficio del dubbio e buona fede) ed è eliminato direttamente dall'arbitro. (* *correlazione con norma precedente*)

6C (sez. VII) - Il calcolo finale del punteggio di una *mance* è la somma dei punti positivi e negativi. Esso è formalizzato dal Collegio Arbitrale attraverso la specifica modulistica (fogli o tabulati punteggi).

7C (sez. VII) - La classifica della gara o tappa è stilata progressivamente e sulla base dei risultati dei singoli *mance*.

8C (sez. VII) - La classifica finale, fissa il risultato finale della tappa o gara , determinando il vincitore di questa. Una volta definita, viene sottoscritta dal Referente designato del Collegio Arbitrale ed ha valenza ufficiale anche per le tappe successive di Campionato.

(Parte C - VIII Sezione)

Provvedimenti Disciplinari

1C (sez. VIII) - Onde consentire un adeguato e corretto svolgimento della gara o tappa, in caso di violazioni del presente Regolamento di Gioco e del Regolamento Etico di Comportamento (Codice Etico del Soft Air) e del complesso civile e comportamentale dell'attività di gara, purché accertate da un qualsiasi Arbitro ed avallate dal Collegio Arbitrale, è ammessa l'applicazione immediata di alcune sanzioni disciplinari.

2C (sez. VIII) - Per le motivazioni già esposte, le sanzioni applicabili sono essenzialmente:

- Ammonizione Disciplinare o per un Irregolarità nel gioco, del singolo giocatore.
- Espulsione del singolo giocatore.
- Squalifica di una Squadra.

3C (sez. VIII) - Le sanzioni e la loro applicazione sono determinate nella tabella che segue, tuttavia è facoltà, nei casi più gravi e se del caso e ricorrendone di presupposti, che il Collegio Arbitrale fissi a suo insindacabile giudizio, l'applicazione anche per casi non contemplati nella tabella stessa.

TABELLA DISCIPLINARE

AZIONE ILLEGITTIMA	SANZIONE
a. Contestazioni non offensive all'Arbitro (diverso dal reclamo formale al Collegio Arbitrale)	Ammonizione Disciplinare Arbitrale
b. Insulti ad altri giocatori (avversari e/o compagni di team). c. Turpiloquio e/o bestemmia. d. Mancata autodichiarazione recidiva. e. Oltre la prima ammonizione.	Espulsione individuale dalla mance.
f. Insulti agli Arbitri. g. Reiterazione nell'insultare altri giocatori (prevede una prima espulsione). h. Lancio di oggetti contro persone durante la mance. i. Percosse o tentate percosse ad Arbitro o altro giocatore.	In prima istanza: espulsione individuale dalla tappa. Consequente punizione su valutazione in sede disciplinare. (fino a squalifica a vita)
j. Rissa. k. Aggressione di più giocatori dello stessa squadra all'Arbitro o ad altro giocatore. l. Mutamento di ASG per uso di ASG irregolare (oltre 1,00 joule di potenza) o violazione dei sigilli di verifica. m. Contraffazione della scheda/e punteggi di gara. n. Casi conclamati e provati di illecito sportivo o favoreggiamento durante la mance dovuti ad accordi tra giocatori avversari.	Espulsione della squadra dalla tappa. Consequente punizione su valutazione in sede disciplinare. (fino a squalifica a vita)

(Parte C - IX Sezione)

Principi Residuali di Sicurezza e Legittimità

1C (sez. IX) - Lo svolgimento di ciascun *mance* è subordinato alla rigorosa applicazione dei principi di sicurezza e di legittimità dal presente Regolamento.

2C (sez. IX) - In ogni caso, prima dell'avvio della tappa, l'Organizzazione può stabilire la compilazione e la sottoscrizione di apposita modulistica di "liberatoria rischi e scarico di responsabilità" per comportamenti lesivi non imputabili ad essa.

3C (sez. IX) - In caso di eventi che, per ragioni connesse ai principi succitati, potessero alterare lo svolgimento di una *mance*, tutti i partecipanti alla gara o tappa dovranno attenersi alla seguente procedura:

- a. Attenersi scrupolosamente ai segnali ed alle direttive arbitrali, cessando l'attività competitiva e restando, nel rispetto delle previsioni precedenti, sulla posizione ricoperta prima del verificarsi della circostanza interruttiva delle *mance*.
- b. Qualora si sia testimoni di una problematica, segnalare prontamente all'Arbitro più vicino la situazione di pericolo o di ostacolo allo svolgimento della *mance*.
- c. Attuare, con i mezzi di comunicazione disponibili, un rapido passaggio delle informazioni relative alla situazione in atto.
- d. Tenere un comportamento collaborativo con lo scopo di favorire la risoluzione della problematica in corso e, qualora dotati di specifica preparazione, come nel caso del personale sanitario sia medico che paramedico, prestare soccorso od intervenire funzionalmente alle proprie capacità.
- e. Al termine della situazione ostativa e sospensiva delle *mance*, qualora da essa si sia tratto un vantaggio funzionale rispetto agli avversari, assumere un comportamento improntato al fairplay e favorire la ripresa della gara preservandone il più possibile l'equilibrio e la legittimità del risultato.

4C (sez. IX) - Durante le pause tra le partenze delle squadre per le *mance* e le eventuali attese ai punti *IV*, è severamente vietato usare le ASG per test di regolazione della replica al di fuori delle zone debitamente indicate per questo tipo di attività. Tali aree verranno stabilite ed indicate dall'organizzazione di gara.

5C (sez. IX) - E' vietato utilizzare le ASG contro animali, cose, persone che non siano coinvolte nelle *mance* e, per lo scopo, opportunamente protette.

6C (sez. IX) - Sono vietati, salvo che nelle specifiche aree a ciò adibite l'accensione di fuochi, il taglio di vegetazione, anche a scopo protettivo e funzionale, danni ad animali, insudiciamento del terreno ecc.

7C (sez. IX) - E' fatto obbligo a tutti i partecipanti la tappa, tenere un comportamento improntato al rispetto dell'ambiente e della contestualità dove si svolge l'evento, evitando di gettare nell'area preposta, immondizia, mozziconi di sigarette, materiale in plastica, ecc. L'Organizzazione ha facoltà di allontanare dall'evento chiunque trasgredisce alla presente disposizione, interagendo anche con il Collegio Arbitrale per l'eventuale squalifica della squadra che non avesse provveduto ad evitare questo comportamento, anche riferibile ad un singolo atleta ed a rimuovere i danni causati dallo stesso.

(Parte C -X° Sezione)

Fogli o Tabulati dei Punteggi Gara

1C (sez. X) - Al termine di ogni settore obj, l'arbitro di settore avrà la cura di compilare la "Tabella Valutativa del Settore Obj - Scenario - Stage" (tabulati o fogli di gara) su cui saranno riportati i dati dei parametri di gioco, risultati, convalide ed infrazioni riferite alle azioni svolte nel settore obj.

- **Numero dei componenti del team.**
- **Orario di ingresso del team d'attacco nel settore obj (IN)**
- **Orario di uscita del team d'attacco nel settore obj (OUT)**
- **Tempo impiegato.**
- **Conquista Obj Primario (SI o NO)**
- **Acquisizione Bonus (SI o NO)**
- **Attaccanti eliminati (n°)**
- **Difensori eliminati. (n°)**
- **Esecuzione esfiltrazione (uscite OUT).**
- **Atteggiamenti scorretti di gioco.**
- **Condotta nelle prove speciali.**
- **Ammonizioni.**
- **Punteggio.**

2C (sez. X) - Gli arbitri di settore dopo aver riportato sulla scheda di valutazione i risultati rilevati nei propri settori di competenza, consegneranno ai caposquadra (team attaccanti), di volta in volta durante la gara, le schede riguardanti le loro squadre.

3C (sez. X) - I capisquadra devono ritenersi responsabili delle loro schede e avranno cura di consegnare la propria scheda all'arbitro di del settore obj successivo e ai responsabili di gioco (o arbitri) per la valutazione delle prove speciali e per la compilazione dei risultati ottenuti.

4C (sez. X) - Lo smarrimento ed il deterioramento della scheda/e da parte del caposquadra va a discapito di tutta la squadra, non essendo più possibile il rilevamento dei punteggi.

5C (sez. X) -Eventuali riscontri da parte degli arbitri o dell'organizzazione su tentativi di correzione o contraffazione della propria scheda da parte dei membri del team di attacco, saranno

puniti con l'immediata espulsione di tutta la squadra dal gioco.

6C (sez. X) - Altre procedure di trasferimento delle schede, diverse da quella standard appena esposta, dovranno essere comunicate ai capisquadra dei team prima dell'inizio della gara.

7C (sez. X) - Le schede valutative (fogli di gara) saranno consegnate all'organizzazione a fine gara per i dovuti conteggi che devono avvenire in tempo reale alla fine della propria sessione di gara. Il responsabile dell'organizzazione che si occuperà dei conteggi ed il caposquadra della singola squadra visioneranno la scheda eseguendo i relativi conteggi in collaborazione, dopo di che ufficializzato il punteggio esso verrà comunicato e non potrà subire modifiche neppure in caso di errore nella precedente fase di visione e correzione.

8C (sez. X) - Solo ed esclusivamente il caposquadra è ammesso a partecipare alla verifica e riscontro dei punteggi finali di gara riguardanti la sua squadra. Qualsiasi o eventuale intromissione non autorizzata dal Collegio Arbitrale e/o Organizzativo, da parte di membri (non caposquadra) della squadra, sarà considerata alla stregua dell' *intralcio al gioco*. In questo caso, il conteggio dei punti non potrà avere inizio fino a quando l'intruso o gli intrusi non avranno lasciato la zona adibita all'operazione di valutazione dei tabulati di gioco (potranno essere applicate sanzioni in sede disciplinare). Solo il responsabile arbitrale preposto al conteggio dei punteggi, su esplicita richiesta del caposquadra, potrà autorizzare la presenza momentanea di altro giocatore allo scopo di chiarire, se presenti, eventuali dubbi, di solo carattere tecnico, riguardanti la gara. Il caposquadra potrà essere sostituito da un solo membro della sua stessa squadra solo in caso di sua impossibilità a parteciparvi (es. infortunio, squalifica, ecc.), fermo restando i termini stabiliti precedentemente.

(Parte C - XI Sezione)

Comparse e Personaggi

1C (sez. XI) - Per esigenze tematiche, scenografiche, di ambientazione storica, fantastica o di semplice trama del gioco; l'organizzazione della gara potrà usare per lo svolgimento del gioco delle persone in qualità di comparse, quali potranno essere per esempio, informatori, ostaggi, prigionieri, operatori su zone o dispositivi (chimici, tecnici, contadini, ecc.), oppure comparse in abbigliamento d'epoca o d'ispirazione fantascientifica per arricchimento scenografico.

2C (sez. XI) - Tali personaggi possono partecipare o non partecipare attivamente al gioco in qualità di personale munito di ASG. Quindi nel primo caso sono in grado di eliminare gli elementi delle squadre di attacco. Interagiscono col gioco in entrambi i casi, in base a quanto indicato sul Storyboard (SB) anche in maniera velata ed interpretativa. Applicando però le seguenti condizioni:

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

massimo consentito, il gap potrà essere colmato con l'immissione di comparse (difensori a tutti gli effetti) munite di normali ASG consentite.

- c. Se il numero dei giocatori difensori nel Settore Obj o Stage non raggiunge il numero massimo consentito, il gap potrà essere colmato con l'immissione di comparse (più di una) munite di ASG. Essi dovranno adottare un ASG corta (pistola) e sparante a colpo singolo. Indicato dalla seguente tabella è riportata la logica possibile per gestire l'organizzazione della difesa e delle comparse attive, considerando il parametro di due comparse con ASG corta a colpo singolo a sostituzione di un difensore tradizionale, non oltre i termini stabiliti dalla stessa tabella:
- 4 (quattro) difensori + 2 (due) comparse ASG corta a colpo singolo.
 - 3 (tre) difensori + 4 (quattro) comparse ASG corta a colpo singolo.

C3 (sez. XI) - La disposizione ed i ruoli delle comparse sono a discrezione dell'organizzazione e in base alle esigenze tematiche e scenografiche della gara, previo controllo del Collegio Arbitrale.

C4 (sez. XI) - Le comparse possono essere utilizzate come tramite per l'acquisizione sia di punti positivi (per esempio ostaggio da liberare) che di punti negativi (per esempio civile eliminato inavvertitamente).

C5 (sez. XI) - I ruoli delle comparse ed eventuale loro utilizzo in azioni che danno punti o li tolgono ai team di attacco, devono essere riportati dall'organizzazione sul Storyboard (SB).