



REGOLAMENTO DI GIOCO SETTORE SOFT AIR ASI “SPECIALITÀ PCN”

(Disciplina sportiva - Specialità PATTUGLIE COMBAT a NAVIGAZIONE - denominato PCN)

Versione 6.0

Anno 2026/27

Il **Settore Nazionale Soft Air ASI** e l'Organo Arbitrale Soft Air della **asd FIPS** stabiliscono le regole di gioco che disciplinano le gare di Softair nella Specialità Tattica PATTUGLIE COMBAT a NAVIGAZIONE denominata **PCN**. Questo regolamento, le sigle e la proprietà intellettuale di ciò che ne consegue sono di esclusiva proprietà di **FIPS**.

STRUTTURAZIONE ORGANIZZATIVA GARE E CAMPIONATO PCN

1. Il **Settore Nazionale Soft Air ASI** disciplina le competizioni PCN in ambito agonistico mediante un campionato nazionale articolato in gare, anche denominate Tappe Regionali o Interregionali, generalmente a gironi, con successiva Finale Nazionale. Le modalità organizzative dettagliate, nonché i criteri di ammissione delle squadre, sono definiti nel “Regolamento di Partecipazione” dell'anno in corso.
2. Il **Settore Nazionale Soft Air ASI** si avvale dei Responsabili Regionali di Settore con i propri Coordinamenti, i quali promuovono e gestiscono le gare di qualificazione alle Finali nazionali, operando in conformità con le direttive del Settore Nazionale.
3. Il presente Regolamento applica i principi contenuti nello Statuto di **ASI Nazionale**, costituisce riferimento obbligatorio per l'organizzazione delle tappe e si conforma alle norme emanate dal legislatore e alla Legislazione Sportiva, nonché alle disposizioni dell'Ente di Promozione Sportiva ASI e del C.O.N.I. ove applicabili. Per tutti gli aspetti non disciplinati o in caso di conflitto si applica la legislazione italiana vigente.
4. In quanto regolante l'attività competitiva ufficiale del Campionato Nazionale Soft Air PCN e dei corrispondenti Campionati Regionali/Interregionali, il presente testo è valido esclusivamente per i tornei riconosciuti dal **Settore Nazionale Soft Air ASI**. La verifica della legittimità e l'omologa della sua corretta applicazione sono di competenza all'Organo Arbitrale Softair della **ASD FIPS** secondo le modalità previste dal seguente documento.

PREPARAZIONE DELLA GARA PCN

5. Ciascuna Gara di Soft Air PCN, sia essa Tappa di Campionato Regionale, Interregionale, Campionato Nazionale o singola Gara/Torneo, è regolata dal presente Regolamento di Gioco. Il mancato rispetto delle disposizioni ivi contenute compromette la validità della competizione ai fini della classifica. È ammessa deroga esclusivamente previa autorizzazione scritta di un Responsabile Didattico o Dirigente Arbitrale Regionale o Nazionale, delegato alla specifica competizione, che ne verifichi la conformità ai requisiti previsti dal **Settore Nazionale Soft Air ASI**.
6. La conformità del terreno di gara e la validità della competizione devono essere accertate congiuntamente dal Comitato Organizzativo di Gara e dal Collegio Arbitrale della **ASD FIPS** (Staff Arbitrale), secondo i criteri stabiliti dal presente Regolamento.
7. Lo Staff Arbitrale incaricato verifica, prima dell'inizio della gara, il rispetto dei requisiti di sicurezza del terreno e può richiedere all'Organizzazione la segnalazione o rimozione preventiva di eventuali ostacoli pericolosi. Eventuali deroghe ai requisiti esposti richiedono autorizzazione scritta del Dirigente Arbitrale immediatamente superiore (Regionale o Nazionale, secondo il caso).
8. Qualora previsto o richiesto, l'Organizzazione deve verificare il possesso delle autorizzazioni necessarie presso la Pubblica Amministrazione territoriale competente (Comune, Provincia, Regione) e garantire il rispetto delle disposizioni di Pubblica Sicurezza, inclusa la presenza di personale deputato all'ordine pubblico.
9. Per lo svolgimento della gara PCN, è consentito l'impiego esclusivo di pallini (BB) di diametro 6 mm, di colore bianco, conformi al D.Lgs. 204/2010, con peso compreso tra 0,20 e 0,32 grammi, realizzati in materiale organico foto o biodegradabile. L'onere della dimostrazione della biodegradabilità dei BB è a carico di ciascun operatore o Associazione/Società in caso di controlli da parte delle Autorità competenti. È consentito l'impiego di pallini a bassa visibilità solo se espressamente richiesto per iscritto dall'Ente responsabile del territorio.
10. In caso di manifestazioni a carattere notturno, è obbligatorio l'utilizzo di pallini fotosensibili (traccianti) nel rapporto del 100%. In alternativa, i giocatori, siano essi attaccanti o difensori, dovranno ingaggiare esclusivamente “in luce di

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



torcia". La mancata osservanza di tali disposizioni comporta l'allontanamento immediato dal gioco (CARTELLINO VERDE). Gli orari relativi agli obblighi di utilizzo dei BB traccianti o dell'ingaggio "in luce di torcia", comprese le fasi di inizio e fine della competizione notturna, saranno determinati autonomamente dall'Organizzazione.

CONTROLLO DEI REQUISITI DEI GIOCATORI

11. Prima dell'avvio di ogni gara il Collegio Arbitrale, in collaborazione con il Comitato Organizzativo, verifica la legittimità sociale e assicurativa dei partecipanti e quindi la validità dei tesseramenti, l'idoneità fisica dichiarata, la conformità degli strumenti di gioco (ASG - Air Soft Gun) nonché la sicurezza individuale.
12. Le Associazioni o Società partecipanti sono responsabili di essere regolarmente costituite, affiliate all'**Ente di Promozione Sportiva ASI** e in regola con le coperture assicurative proprie e dei singoli atleti. Tale garanzia, formalizzata mediante distinta di partecipazione sottoscritta, costituisce manleva nei confronti dell'Organizzazione e autorizzazione dei partecipanti ad agire in nome e per conto delle rispettive Associazioni o Società.
13. Possono essere ammesse squadre miste, costituite da atleti provenienti da diverse Associazioni o Società, previa autorizzazione scritta dei propri presidenti, a condizione che tutti i partecipanti rispettino i requisiti dei punti precedenti. Non sono ammessi atleti con squalifiche in corso.
14. Le certificazioni mediche degli atleti devono essere conformi alla normativa vigente per le associazioni sportive dilettantistiche. Per gli eventi agonistici, il **Settore Nazionale Soft Air ASI** raccomanda l'utilizzo del "certificato medico agonistico di tiro dinamico sportivo DR001". La responsabilità della validità dei certificati è a carico dei presidenti delle Associazioni/Società.
15. Al fine di semplificare i controlli, l'Organizzazione fornisce la "**Lista Partecipanti**" in formato Excel, che ogni Associazione o Società è tenuta a compilare integralmente e a trasmettere, sempre in formato Excel, **entro 24 ore dall'inizio della manifestazione**. La "**Lista Partecipanti**" ha esclusiva funzione di registrazione e verifica degli atleti ammessi, ed è distinta dalla "Dichiarazione Liberatoria", che il rappresentante o caposquadra deve consegnare all'arrivo al campo in originale e debitamente firmata. Nella "Dichiarazione Liberatoria" deve essere attestato che il numero sequenziale riportato nella Lista Partecipanti coincide con il numero della fascia identificativa che ciascun giocatore indosserà per l'intera durata della manifestazione. Per convenzione, il caposquadra è identificato con il numero 1.
16. L'Organizzazione è tenuta a verificare l'identità dei partecipanti, raccogliere le distinte di partecipazione e le manleve, assicurandosi della veridicità delle informazioni fornite. **Il presidente della Associazione/Società stessa è ritenuto responsabile per la veridicità di tale documentazione**. In caso di controlli successivi, la mancata regolarità dei tesseramenti assicurativi presso l'**EPS** citato comporta la squalifica della Associazione/Società dall'evento.
17. In caso di dimenticanza della documentazione, la squadra può partecipare alla competizione su garanzia e responsabilità del rappresentante legale o delegato, previa consegna della documentazione entro 24 ore successive alla gara. Il mancato rispetto di tale termine comporta la nullità della partecipazione, l'assegnazione di zero punti e il deferimento del singolo e della Associazione/Società al Giudice Sportivo.

DIRETTIVE DI GARA PCN "LO STORYBOARD O BOOK"

18. Lo Storyboard è redatto dall'organizzazione, verificato e certificato dal Collegio Arbitrale della **asd FIPS** e rappresenta il "Documento Guida" in cui sono riportate tutte le caratteristiche della Gara PCN, da considerare unitamente alle specifiche Direttive di Gara. Per garantire un corretto svolgimento della gara seguirà un Briefing Generale, da svolgersi online entro 5 giorni dalla gara o in presenza prima dell'inizio della stessa.
19. La data del Briefing Generale, che sia online o in presenza, deve essere indicata nello Storyboard. Il briefing ha la funzione di fornire in anticipo tutte le informazioni utili, rispondere ai dubbi e assicurare equità informativa tra tutte le squadre partecipanti e le squadre assenti sono comunque considerate regolarmente informate. Il giorno della gara, sul campo, saranno comunque comunicate le modifiche dell'ultimo minuto dovute a imprevisti o condizioni di sicurezza variate ed eventuali chiarimenti operativi finali.
20. Prima dello svolgimento di ogni Gara PCN, nei tempi necessari per la consultazione da parte di tutti i Giocatori Partecipanti, il Comitato Organizzativo deve stilare e diffondere il documento detto "Storyboard" (o più colloquialmente "book"). Tale documento deve contenere le informazioni di quattro fondamentali macroaree.
 - **Informazioni logistiche e generali:** luogo data e orario della manifestazione, durata della manifestazione, mappa dell'area operativa segnalando le aree eventualmente escluse, tipologia di terreno e scenario, indicazioni pratiche, attrezzature richieste, eventuali mezzi di trasporto, numero di Team ammessi, livello di impegno fisico e tecnico, nonché eventuali aree non accessibili
 - **Ambientazione o trama:** descrizione sintetica del contesto narrativo e dell'azione simulata

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- **Informazioni tecniche operative:** modalità esecutive delle attività ai fini del punteggio e criteri di attribuzione dei punti con precisa indicazione quando suscettibile di dubbio (es liberazione ostaggio = momento della liberazione o del trasporto in salvo?), canali radio e mezzi di comunicazione, dotazioni speciali richieste e materiali forniti dall'Organizzazione
 - **Settori OBJ e punti di interesse:** numero e coordinate di Settori OBJ e OBJ Avamposto, Waypoint e Recon, aree pattugliate e zone di attività delle Unità Speciali, punti e orari di Infiltrazione/Esfiltrazione, orari di apertura e chiusura dei Settori OBJ, degli OBJ Avamposto, delle Recon, delle Unità Speciali e di quant'altro ritenuto indispensabile.
21. I metodi di trasmissione dello Storyboard, da parte del Comitato Organizzativo alle Squadre Partecipanti, possono essere espletati in più maniere. Il documento può essere pubblicato e diffuso integralmente oppure mediante release, e può contenere chiari rinvii ad argomenti di studio e approfondimento. Tali tematiche, se essenziali, sono da inserire nelle competenze richieste; se non essenziali ma facilitanti, devono essere comunque indicate in maniera identificabile nel testo. Le prime informazioni devono essere comunicate **almeno 30 giorni prima** della gara, mentre le ultime release e integrazioni devono pervenire **entro una settimana** dall'inizio della manifestazione. In ogni caso, le Direttive di Gara definitive devono essere trasmesse almeno 48 ore prima dell'inizio della competizione, salvo le informazioni che, per loro natura, possono essere comunicate anche successivamente.
22. Parti di descrizioni o informazioni possono essere fornite anche durante lo svolgimento della gara, tramite missive in busta, cartelli o indicazioni. Tale modalità di trasmissione deve essere sempre specificata all'interno dello Storyboard.
23. Sullo Storyboard devono essere sempre indicate le coordinate nel sistema cartografico UTM e relativo Map Datum e deve essere indicata marca e modello dello strumento GPS utilizzato per il rilevamento dei seguenti punti:
- OBJ Primari
 - OBJ Avamposto
 - Waypoint
 - Recon.
- Alcune coordinate, tra cui quelle dei waypoint possono anche essere date la mattina della gara.
24. Nel caso in cui l'area di gioco includa un edificio caratterizzato da una struttura complessa, con numerose suddivisioni interne, molteplici vie d'accesso o configurazioni particolarmente articolate, **l'organizzazione è tenuta a fornire una planimetria dettagliata** dell'edificio, affinché tutti i partecipanti dispongano delle informazioni necessarie per un utilizzo corretto e sicuro dell'ambiente di gioco.
25. Sullo Storyboard deve essere riportata la marca e il modello dello strumento di misurazione potenza (detto Crono) con cui vengono eseguiti i controlli di tutte le ASG nella fase di pre-gara.
26. Sullo Storyboard deve essere riportata la tabella dei punteggi previsti e assegnati in relazione alle corrette operazioni svolte durante la gara. A discrezione dell'Organizzatore, sullo Storyboard può essere riportato lo "Score Totale di Gara", cioè la somma di tutti i punteggi positivi totalizzabili durante l'intera gara, esclusi i punteggi riferiti all'eliminazione dei Giocatori Difensori ed eventuali Comparse.
27. Sarà ammessa una sola deroga per gara, finalizzata esclusivamente alla sperimentazione o valutazione di nuove tipologie di equipaggiamento, meccaniche di gioco o soluzioni tecniche. La richiesta di deroga deve essere presentata prima dello svolgimento dell'evento e sarà esaminata durante la fase di controllo dello storyboard. La concessione della deroga è subordinata alla valutazione e approvazione da parte del Responsabile Arbitrale **FIPS** delegato al controllo, il quale potrà richiedere chiarimenti, limitazioni o condizioni aggiuntive per garantirne la conformità al regolamento generale e la sicurezza dei partecipanti. La deroga concessa è valida esclusivamente per la gara per cui è stata richiesta e non costituisce precedente per eventi futuri.

IL TERRITORIO DI GARA PCN "CAMPO DI GIOCO"

28. Il campo di gara scelto dall'organizzazione deve essere sufficientemente ampio da contenere gli obiettivi previsti per la missione, i difensori schierati in zone previste, le Pattuglie di Controllo Territoriale e le squadre di attacco, nonché quant'altro necessario al corretto svolgimento della gara stessa.
29. Le gare si svolgono a configurazione di "Navigazione Libera".
30. I Settori OBJ e aree di rispetto, in numero dipendente dalla durata della gara, comprendono gli OBJ Primari e altre prove dette Bonus, i quali se compiuti in modo corretto come esposto nelle Direttive di Gara riportate sullo Storyboard, daranno i punteggi positivi prestabiliti alle squadre partecipanti.
31. Le strade e i sentieri pubblici, ovvero presenti nelle mappe scaricabili dai siti regionali ufficiali, sono percorribili e presidabili dalle forze di Controllo Territoriale.
32. Le strade e i sentieri privati, creati per l'occasione dall'organizzazione di gara per eventuali aree di interesse strategico, se presidiate dalle forze di Controllo Territoriale, dovranno essere comunicati ufficialmente alle squadre di attacco con mappa allegata alla comunicazione dello Storyboard con le regole e i tempi stabiliti dal presente

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



Regolamento.

33. È possibile inserire, per ragioni logistiche o scenografiche, zone di transito veicolare, con mezzi forniti o in dotazione alle squadre di difesa. Nel caso di presenza di "aree di transito", tali aree andranno tassativamente segnalate negli ordini di missione all'interno dello Storyboard. Tutti i mezzi presenti saranno segnalati con una bandiera azzurra su ogni lato, o nel caso di notturne con cyalume/luce azzurro/blu.
34. I limiti del Territorio di Gioco o di particolari zone compresi i limiti dei Settori OBJ, stabiliti e comunicati alle squadre dagli arbitri o dagli organizzatori, possono essere individuati attraverso bindelle (nastro bianco/rosso) o altro strumento di perimetrazione anche fisso (esempio: un muro di cinta presente sul terreno o un argine). I giocatori che superano tali limiti nel punto fissato dal Collegio Arbitrale e Organizzativo saranno sanzionati (vedi Tabella Sanzioni).
35. Il Campo di Gioco può avere uno o più punti di Infiltrazione ed Esfiltrazione di Gara.

FORMATI CARTOGRAFICI, STRUMENTI E DISPOSITIVI DI NAVIGAZIONE

36. Sono considerati validi ai fini di gara i formati cartografici IGM nel formato chilometrico di indicazione delle coordinate cartografiche UTM nei Map-Datum riferiti al territorio italiano, quali: WGS 84, ED50, Europa 1950 e Roma 1940.
37. Sono considerate valide, le mappe cartografiche in scala 1:50000, 1:25000, 1:10000 e 1:5000 che forniscano le informazioni utili alla lettura da parte dei Team.
38. Possono essere utilizzati, ai fini di Gara, tutti gli strumenti manuali o elettronici idonei a rilevare le posizioni GPS e alla lettura di una cartina georeferenziata.

I SETTORI OBJ

39. I Settori OBJ sono delle aree delimitate in cui va eseguita l'azione di conquista obiettivi.
40. Le squadre partecipanti conosceranno le sole coordinate degli OBJ Primari e, nel caso questi ultimi siano collocati in ambiente urbano oppure all'interno di singole costruzioni, già presenti sul campo o allestite per l'occasione (tende, baracche, ecc.), tali coordinate indicheranno l'ingresso principale che conduce agli OBJ Primari.
41. All'interno dei Settori OBJ sono inoltre sistemati Azioni o Punti di Acquisizione Bonus (detti semplicemente Bonus), di cui non viene mai segnalata l'esatta posizione e che rappresentano i punti in cui vanno eseguite delle azioni ulteriori di gioco diverse dalla conquista OBJ.
42. I Settori OBJ devono avere un'ampiezza pari a non meno di 50 metri di raggio, considerando come ipotetico centro di un cerchio immaginario, l'OBJ Primario.
43. Ogni Settore OBJ deve necessariamente avere una zona al suo esterno, denominata "area di rispetto" pari ad almeno 50 metri di raggio, misurato in aggiunta ai 50 metri del raggio minimo iniziale. Pertanto, un Settore OBJ e la sua zona di rispetto non potranno avere un raggio complessivo inferiore ai 100 metri dall'OBJ primario.
44. Ogni singolo Settore OBJ, comprensivo dell'area di rispetto, deve essere distanziato da un altro Settore OBJ di minimo 200 metri misurati con GPS o in deroga e in particolari casi di conformazione geofisica, sul terreno stesso. Tale misura sarà calcolata dal centro di ogni OBJ Primario. Quindi la distanza tra due OBJ Primari non potrà mai essere inferiore a 400 metri, garantendo così i 200 metri di distanza minima tra le due aree di rispetto.
45. Tutti i Settori OBJ disposti in una gara, dovranno essere attaccati, decretando così l'inizio delle azioni delle squadre in gioco da una richiesta di "Luce Verde".

AZIONI E FASI DI GIOCO

46. Ogni Squadra Attaccante, durante la gara PCN, per ottenere il maggior numero di punti a disposizione dovrà:
- Conquistare il più alto numero possibile di OBJ Primari
 - Acquisire il più alto numero possibile di Bonus
 - Eliminare il più alto numero possibile di Giocatori Difensori posti nei Settori OBJ
 - Evitare o ridurre al minimo gli ingaggi con le Pattuglie di Controllo Territoriale
 - Eliminare il più alto numero di Pattuglie di Unità Speciale
 - Raggiungere e Rilevare (sempre minimo in coppia) il maggior numero di "Waypoint" disposti sul Territorio di Gioco
 - Raggiungere e svolgere tutte le operazioni in OBJ Recon o Stealth al di fuori dei settori OBJ.
47. Le azioni che comportano punteggi negativi sono:
- Eliminazione di un operatore della propria squadra
 - Eliminazione di figuranti, VIP o altro personale quando indicato nello Storyboard
 - Ingaggi persi con le Pattuglie di Controllo Territoriale
 - Ingaggi persi con le Pattuglie di Unità Speciale

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- Tutte le Sanzioni previste dal presente Regolamento di Gioco
 - Mancata esfiltrazione finale di Gara o ritardo, conteggiato al minuto, al punto stabilito
 - Gli eventuali comportamenti scorretti descritti nella "Tabella Sanzioni FIPS-ASI PCN" dell'anno in corso.
- 48.** All'interno del Settore OBJ, la conquista degli Obiettivi Primari assegnano punteggi positivi compresi fra +500 e +1000 punti. Il valore del punteggio è stabilito dal Comitato Organizzativo di Gara a seconda della difficoltà tecnica/operativa, del tempo di esecuzione e dell'impegno fisico, necessari per la conquista dell'obiettivo. L'acquisizione di ogni Bonus assegna un punteggio positivo pari a +200 punti. Tale azione deve essere sempre indipendente dalle altre e quindi non può mai essere vincolata alla corretta esecuzione di un altro Bonus o di un Obiettivo Primario.
- 49.** L'eliminazione di tutti i Giocatori Difensori disposti all'interno di un Settore OBJ non può mai rappresentare la conquista di Obiettivo Primario, o Bonus. Gli Obiettivi e i Bonus sono da considerarsi conquistati e acquisiti, se svolti correttamente, anche se non tutti i Giocatori Difensori presenti nel Settore OBJ siano stati eliminati.
- 50.** Fa parziale eccezione l'eliminazione completa di una parte o aliquota dei Giocatori Difensori presenti in un Settore OBJ, identificati ai fini del gioco come Scorta, Sentinelle, Carcerieri, ecc., che possono costituire Obiettivo Primario o Bonus. Sarà responsabilità del Comitato Organizzativo chiarire, nello Storyboard, tempi e modalità d'identificazione.
- 51.** Il corretto svolgimento dell'OBJ Avamposto darà sempre un punteggio totale di +400 punti e, a differenza del Settore OBJ, non avrà punti aggiuntivi relativi al raggiungimento del settore o all'eliminazione di difensori né, tantomeno, punti sottratti relativi all'eliminazione degli attaccanti.
- 52.** Il corretto rilevamento di ogni Waypoint, normalmente usando un codice alfa-numerico indicato da una tabella o cartello ma anche indicato con qualsiasi elemento in grado di essere rilevato con trascrizione o prova fotografica, assegna un punteggio positivo pari a +100 punti. Qualora un cartello Waypoint risultasse smarrito e quindi irreperibile l'organizzazione di gara, dopo aver verificato l'assenza dello stesso, provvederà ad attribuire il punteggio positivo di +100 punti a tutte le squadre partecipanti.
- 53.** Nel caso di completamento totale dei rilevamenti eseguiti su tutti i Waypoint predisposti nella gara, anche se attribuiti a tavolino, verrà assegnato un punteggio positivo Bonus di +300 punti.
- 54.** Si rende obbligatorio il dislocamento dei Waypoint in modo accessibile, valutando sempre i canoni di sicurezza e, in caso di fase notturna, questi andranno chiaramente segnalati con cyalume/luce (giallo).
- 55.** Il corretto svolgimento delle azioni Recon possono dare punteggi positivi da +200 a + 500 punti.
- 56.** I giocatori delle Squadre di Attacco verranno accompagnati o indirizzati nel punto prestabilito a loro assegnato per la partenza della gara, da dove potranno muoversi solo dopo il segnale arbitrale d'inizio gioco oppure all'ora prestabilita a loro assegnata.
- 57.** L'inizio dell'azione di gioco nel Settore OBJ non è mai segnalato, acusticamente o a voce, dall'Arbitro di Settore a nessun giocatore. Come riferimento a tale procedura farà fede l'orario prestabilito d'ingresso a quel Settore assegnato a ogni Team dall'Arbitro o dal QG.
- 58.** Il ritardo o la rinuncia volontaria della propria "Finestra Oraria" (richiesta luce verde concessa e accettata) di un qualsiasi Settore OBJ da parte di un Team attaccante, comporterà sempre la mancata finestra oraria o mancata luce verde "Fuori Finestra". Inoltre, tale Team, riceverà un punteggio negativo pari -1000 punti.
- 59.** Il termine dell'azione di gioco, nel Settore OBJ, viene invece segnalato o comunicato dall'Arbitro di Settore a tutti i giocatori e sarà decretato da:
- Esaurimento del tempo previsto di gioco (con eliminazione degli attaccanti ancora operativi)
 - Eliminazione totale della Squadra Attaccante (nella sua totalità o nella sua aliquota all'entrata del Settore)
 - Uscita volontaria del Team (in questo caso sarà il caposquadra a richiedere la chiusura finestra).
- 60.** Non è mai necessario, per la legittimazione dei punti di Conquista OBJ e Acquisizione Bonus, che la Squadra di Attacco concluda le azioni in ogni singolo Settore OBJ con tutti o solo alcuni dei suoi Giocatori Attaccanti ancora attivi (non eliminati) oppure entro il tempo massimo prestabilito. I punti guadagnati con le corrette esecuzioni rimangono tali anche in caso di eliminazione integrale di tutti i giocatori della Squadra di Attacco o di scadenza del tempo. Allo scadere del tempo, decretato dall'Arbitro, tutti gli attaccanti ancora operativi saranno comunque conteggiati come colpiti.
- 61.** Per la conta degli eliminati della squadra attaccante, farà fede il numero di operatori impegnato in quel dato Settore e non il numero totale di operatori impegnati o necessari (se con una squadra da 6, decido di affrontare un obiettivo combat in 4 e impiegare altrove gli altri 2 giocatori, il numero massimo di eliminati sarà di 4).
- 62.** Nel caso in cui un'azione di Conquista OBJ Primario o di Acquisizione Bonus, prevedano specificatamente la liberazione (prelievo dal luogo in cui si trova) di ostaggio o più di essi, che siano materialmente rappresentati da comparse oppure da manichini, questi dovranno sempre essere prelevati in una "Zona Sicura o Zona Franca" di gioco caratterizzata dalle seguenti disposizioni:
- La Zona Sicura di Gioco deve essere visibilmente indicata, delineata e circoscritta con l'utilizzo di bindella a due

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



colori (nastro giallo/nero)

- La Zona Sicura di Gioco non può essere interessata dal tiro delle ASG dei Giocatori Difensori e viceversa dal tiro di risposta dei Giocatori Attaccanti presenti all'interno della Zona stessa. Il non rispetto di questa procedura comporta sempre l'eliminazione arbitraria del giocatore che commette tale irregolarità, che si tratti di attaccante o difensore.

Tale azione può essere eseguita solo con inizio da un ipotetico punto A e fine a un ipotetico punto B che si trovino all'interno del Settore OBJ, prestabiliti e visibilmente segnalati.

- 63.** Nel caso si vogliano utilizzare delle comparse per le eventuali azioni sopra descritte, queste NON dovranno essere interpretate obbligatoriamente da un soggetto qualificato come Arbitro.
- 64.** L'acquisizione di informazioni dall'esterno è sempre concessa e i metodi di comunicazione utilizzati per questa attività sono completamente liberi da autorizzazione o approvazione da parte del Comitato Organizzativo. Gli operatori di ausilio esterno dovranno tassativamente rimanere al di fuori dell'area operativa, delimitata dai confini riportati sulla mappa fornita nello Storyboard, pena la squalifica della squadra. Questa metodologia intende riunire tutte le dinamiche che prevedono un contatto sistematico con l'esterno allo scopo di ottenere informazioni o condividere la soluzione di enigmi, indovinelli e simili.
- 65.** Nel caso il Comitato Organizzativo, nel contesto del gioco, disponga o fornisca l'utilizzo di fumogeni/petardi utili nelle azioni per la Conquista OBJ o Acquisizione Bonus, dovrà sempre specificare, indicandoli sullo Storyboard, i seguenti parametri e procedure d'uso:
- Il luogo dell'utilizzo (Settore OBJ)
 - Il tempo di utilizzo
 - Tipo di fumogeno o petardo ammesso
 - La corretta procedura di utilizzo (sempre in sicurezza)
 - L'elemento di punteggio (Conquista OBJ e/o Acquisizione Bonus).
- Qualsiasi altro utilizzo improprio o non previsto dei fumogeni sarà sanzionato dagli arbitri, a norma di regolamento, quale disturbo volontario alla visuale e all'azione dell'Arbitro.

TEMPI DI GIOCO, NUMERO DEGLI OBJ, DELLE RECON E DEI WAYPOINT

- 66.** Nel contesto generale di Gara PCN viene fornita la seguente linea guida utile alla creazione di un evento:
- Sei Ore (6 H) > 360 Minuti
 - Otto Ore (8 H) > 480 Minuti
 - Dieci Ore (10 H) > 600 Minuti
 - Dodici Ore (12 H) > 720 Minuti
 - Oltre le Dodici Ore (Long Time).
- 67.** Per ogni singola tappa PCN si consiglia di prevedere un numero indicativo minimo di OBJ combat, di OBJ Recon/Stealth e di Waypoint, secondo il seguente elenco:
- 1 OBJ Combat ogni 2 ore di gara
 - 1 OBJ Recon ogni 3 ore di gara
 - 1 Waypoint ogni ora di gara.
- Rimane comunque a discrezione del Comitato Organizzativo di Gara compiere variazioni sui parametri indicati a seconda dell'ampiezza e della difficoltà morfologica del terreno o Campo di Gara. In ogni caso, che i parametri indicati siano quelli consigliati e standard del presente regolamento o che subiscano variazioni, dovranno essere sempre necessariamente indicati e comunicati ai Team Partecipanti sullo Storyboard.
- 68.** Un'azione completa di gioco in un qualsiasi Settore OBJ non può avere un tempo di gioco inferiore a 10' (dieci minuti) e superiore a 30' (trenta minuti).
- 69.** L'inizio del tempo utile per l'accesso su ogni Settore OBJ, decretato e comunicato via radio al Team Attaccante, è sempre sancito dall'Arbitro di Settore (modalità singola) o dal Q.G. (modalità centralizzata) e, nel secondo caso, l'Arbitro avrà comunque ascolto via radio per il controllo d'inizio del tempo di azione, evitando di allertare il personale di difesa posto sul Settore.
- 70.** Lo scadere del tempo utile per compiere le azioni di Conquista OBJ e Acquisizione Bonus, svolte su ogni Settore OBJ, è decretato acusticamente dall'Arbitro con 3 fischi consecutivi.
- 71.** Lo stop del tempo anticipato invece, potrà anche essere richiesto dalla squadra attaccante qualora ritenga di aver completato tutte le azioni prestabilite, oppure decretato dalla completa eliminazione di tutti i Giocatori Attaccanti. In questi casi, l'arbitro decreterà la chiusura finestra con un unico fischio prolungato.

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



IDONEITÀ DELLE ASG “AIR SOFT GUN”

72. Tutte le ASG dei Giocatori Partecipanti, siano essi Attaccanti o Difensori, devono essere sottoposte a test di idoneità sul campo di gioco, mediante apposita strumentazione e sotto controllo arbitrale. Il test è obbligatorio prima dell'inizio della gara, ma può essere ripetuto, senza preavviso, durante o dopo la gara, anche con controlli a campione disposti dall'Organizzazione o dagli Arbitri. La misurazione viene eseguita alla volata, mantenendo il margine previsto rispetto alla normativa italiana che impone la misurazione a un metro.
73. Le misurazioni sono effettuate esclusivamente con strumenti omologati, dichiarati in marca e modello nello Storyboard. Sono ritenuti validi solo i controlli eseguiti in loco dagli Arbitri incaricati, utilizzando gli strumenti ufficiali previsti.
74. Il test deve essere eseguito con HOP-UP completamente aperto. Qualora la replica sia dotata di silenziatore o di accessori non amovibili, questi saranno ispezionati con le modalità ritenute opportune dall'Arbitro, al fine di garantire la regolarità della misurazione.
75. Ogni ASG effettua 5 colpi di prova, i cui valori non devono in alcun caso superare il limite massimo di 0,99 Joule. Qualora la media dei colpi risulti superiore a 0,95 Joule, la replica sarà ulteriormente testata a raffica con HOP-UP inserito, per verificarne i valori in assetto reale di gioco.
76. Ogni ASG ritenuta conforme deve essere marcata con un'etichetta adesiva antimanomissione, applicata sul corpo della replica in posizione che non ne comprometta il funzionamento. L'etichetta deve permanere per tutta la durata dell'evento ed essere sempre ispezionabile. Le ASG che superano la potenza limite di 0,99 Joule (con HOP-UP disinserito) vengono trattenute dal Comitato Organizzativo fino al termine della manifestazione. È ammesso l'uso di ASG di qualunque marca, purché rispettino i limiti di potenza previsti.
77. È vietato l'utilizzo di repliche HPA (High Pressure Airsoft), sia da parte dei Giocatori Attaccanti sia da parte del Personale Difensivo.

LA SQUADRA PARTECIPANTE “GIOCATORI ATTACCANTI” E LA LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

78. Le Squadre Partecipanti (Team) ammesse a ogni Gara PCN devono avere un numero massimo di 6 (sei) giocatori (detti Attaccanti o Incursori). Tali compagini, in base alle proprie strategie, possono dividersi in più aliquote per svolgere ogni tipo di azione OBJ, Recon o Waypoint, fermo restando il numero minimo di 2 (due operatori) per aliquota, pena ELIMINAZIONE del Team e deferimento al giudice sportivo.
79. I giocatori di ognuna delle Squadre Partecipanti devono essere identificabili da una fascia posta sulla parte alta del braccio destro. Ogni regione avrà un colore identificativo e ogni Squadra Partecipante sarà individuabile da un numero a essa abbinato. Ogni squadra partecipante dovrà, in accordo con il coordinamento di appartenenza, procurarsi tali fasce identificative per partecipare alle manifestazioni.
80. La mancata esposizione ben visibile durante le fasi di gioco della fascia, anche se da parte di un solo giocatore attaccante, assegna al Team una penalità pari a -1000 Punti.
81. Nella Squadra Partecipante, il giocatore con il ruolo di Caposquadra deve essere sempre identificato con la fascia identificativa numero 1. In caso di ritiro dal gioco di quest'ultimo, il ruolo di Caposquadra passerà ad altro giocatore della squadra, identificabile dagli arbitri su loro richiesta.
82. Ogni attaccante o incursore deve avere una pezza rossa o gilet alta visibilità da mostrare/indossare quando eliminato e nel caso di notturne cyalume/luce (rosso).
83. Ogni Giocatore Attaccante può utilizzare una sola ASG lunga e una sola pistola. Non vi sono limiti alle scorte di ASG di squadra che abbiano passato positivamente i controlli di potenza esposti.
84. È consentito ai Giocatori Attaccanti l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.
85. È consentito lo scambio di attrezzature tra Giocatori Attaccanti attivi durante il gioco. È altresì consentito recuperare ASG, caricatori o attrezzatura dai compagni eliminati, purché questi ultimi forniscano solo un aiuto minimo (esempio: estrarre un oggetto dallo zaino) e non compiano azioni che possano costituire assistenza indebita. In caso contrario si applicano le sanzioni previste per il giocatore eliminato che fornisce indicazioni (vedi Tabella Sanzioni).
86. Ai Giocatori Attaccanti è consentito l'uso di apparati radio durante lo svolgimento della gara, limitatamente ai sistemi LPD e PMR ammessi alla libera utilizzazione secondo le normative vigenti. Le frequenze sono stabilite in via esclusiva dal Comitato Organizzativo di Gara e devono essere rispettate obbligatoriamente da tutti gli utilizzatori.
87. È Consentito, ai Giocatori Attaccanti per comodità o estetica, l'utilizzo di ottiche per ASG con qualsiasi tipo di ingrandimento lenticolare e congegni di aiuto al puntamento. Sono altresì concessi un massimo di tre (3) sistemi di visione per pattuglia, indifferentemente che siano essi termografici o notturni. La sola presenza sul campo di gara di uno strumento vietato dal presente articolo costituisce “Illecito sportivo conclamato ai fini di alterare il risultato” (vedi

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



Tabella Sanzioni).

88. È vietato durante le azioni di gioco, da parte dei Giocatori Attaccanti, l'utilizzo di granate a mano funzionanti con sistemi di espulsione dei pallini (BB) mediante gas compresso (nella fattispecie > bombe a mano a CO2 e/o aria compressa o simili) e detonanti (nella fattispecie > involucri a petardo o simili). Possono essere previste in particolari condizioni di sicurezza delle eccezioni, assimilabili a quanto visto per i fumogeni, in cui la granata (omologata) venga usata per il compimento dell'azione e non per eliminare un difensore. Altresì, è anche vietato l'utilizzo, sempre da parte dei soli Giocatori Attaccanti, di mine con qualunque sistema di funzionamento. È inoltre vietato il lancio di rami, sassi o materiale edile al fine di distrarre l'attenzione dei difensori. Qualora il lancio sia doloso, effettuato con l'intento di colpire effettivamente una delle parti in gioco, l'Arbitro è tenuto ad applicare la sanzione prevista (vedi Tabella Sanzioni).

IL PERSONALE DIFENSIVO “DIFENSORI, CONTROINTERDITTORI, UNITÀ SPECIALE” E LA LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

89. Il presidio dei Settori OBJ è affidato a un numero prestabilito di difensori che va da un minimo di 2 a un massimo di 4, scelti e incaricati dal Comitato Organizzativo di Gara che, sotto il controllo arbitrale, provvederà inoltre al loro posizionamento. Nell'ipotesi di 4 difensori impiegati per Settore OBJ, potranno essere utilizzate un massimo di 3 ASG a raffica (simulacri di fucili, mitragliatrici o SMG di ogni epoca e/o fittizie) + 1 arma a colpo singolo (fucili bolt action, fucili a pompa, pistole etc.).
90. Nel solo caso di Settori con IN e OUT obbligati è possibile prevedere settori OBJ non presidiati (OBJ con Ribelli). In questo caso i Ribelli (minimo 6 e massimo 12 giocatori) non potranno presidiare la zona di esecuzione, arriveranno dopo un dato tempo di attesa stabilito dal Comitato Organizzativo, non conosciuto ma univoco e distinguibile per tutti (esempio: attivazione di sirena, raggiungimento di un punto geografico o scadere di un tempo predeterminato ecc.). L'arrivo dei Ribelli può avvenire nelle seguenti modalità che dovranno essere comunicate, in modo inequivocabile, nello Storyboard:
- ondata unica numerosa (numero libero, max 12)
 - ondate multiple (numero libero, il totale deve sempre essere max 12, quindi ad es. ci potranno essere 3 ondate da 4 o 2 da 6 “ribelli”)
 - In entrambe le situazioni non è previsto il respawn quindi anche i ribelli, una volta eliminati, dovranno rimanere fermi sul posto comportandosi nello stesso modo dei normali difensori a presidio.
- L'eliminazione della totalità dei ribelli o una determinata aliquota non può mai rappresentare la conquista di OBJ Primario o l'acquisizione di Bonus, ma verranno conteggiati come i normali difensori a presidio (+20pt cadauno).
91. Sempre nel solo caso di Settori con IN e OUT obbligati è altresì possibile prevedere settori OBJ composti da operatori misti, appartenenti sia alla Difesa Fissa che ai Ribelli. In tali situazioni, il numero complessivo degli operatori presenti nel settore non può superare le 8 unità.
- Le combinazioni ammesse che dovranno essere comunicate, in modo inequivocabile, nello Storyboard sono:
- 2 difensori + 6 ribelli (in unica ondata o in ondate multiple)
 - 1 difensore + 7 ribelli (in unica ondata o in ondate multiple).
- Anche in questo caso non è previsto il respawn quindi anche i ribelli, una volta eliminati, dovranno rimanere fermi sul posto comportandosi nello stesso modo dei normali difensori a presidio.
- La sequenza con cui difensori e ribelli raggiungono o occupano il settore OBJ può essere **invertita**, senza che ciò modifichi la validità della composizione prevista.
92. Se espressamente descritto nello Storyboard, è permesso inserire un difensore denominato “Sniper” all'interno della settore. Qualora impiegato, lo Sniper dovrà disporre di un setup chiaramente identificabile adeguato al ruolo, come ad esempio ghillie suit e replica bolt-action o ulteriori requisiti specifici decisi dall'organizzazione. Vista la difficoltà nell'essere individuato la sua eliminazione, oltre a valere come quella di un normale difensore, può inoltre essere utilizzata come conquista di un OBJ Primario o Bonus, secondo quanto previsto dallo scenario di gioco.
93. Il Controllo Territoriale (Controinterdizione), scelto e incaricato dal Comitato Organizzativo, è affidato a un numero minimo di 1 elemento accompagnato da un Arbitro (quindi 1+1) e a un numero massimo di 6 elementi accompagnati da un Arbitro (quindi 6+1).
94. Il numero delle Pattuglie di Controllo Territoriale e il numero degli operatori della stessa sono stabiliti dal Comitato Organizzativo, a discrezione del tipo di gioco attuato e non necessariamente comunicato ai Team partecipanti. Dovranno essere definite anticipatamente dall'Organizzatore e dal Collegio Arbitrale le zone pattugliate e le modalità di spostamento, tali da garantire l'imparzialità.
95. Il compito dei difensori o cecchini è quello di difendere e ostacolare, in maniera equa e imparziale, le azioni di conquista degli OBJ e tutte le altre azioni di gioco previste. I difensori non hanno in alcun modo incarichi e poteri

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- arbitrali, sono a tutti gli effetti solo giocatori e, di conseguenza, soggetti al rispetto del Regolamento di gioco e delle mansioni per loro previste dallo stesso. Nell'espletare le loro funzioni devono operare ricercando la maggiore ripetibilità possibile di fronte alla medesima situazione.
- 96.** Il compito dei giocatori "Controinterdittori" è quello di pattugliare in modalità mobile aree del Territorio di Gioco poste al di fuori dei Settori OBJ, intercettando e ingaggiando gli eventuali Team Attaccanti o aliquote degli stessi, che transitano o stazionano nelle suddette zone, oppure in perlustrazione o in fase "Recon".
- 97.** Non vi è nessuna limitazione alla scorta di ASG in uso ai Giocatori Difensori, Controinterdittori o Unità Speciali, purché queste siano state debitamente testate (controllo di potenza) e marcate con gli appositi talloncini previsti.
- 98.** È consentito, ai Giocatori Difensori, Controinterdittori o Unità Speciali, l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.
- 99.** A tutto il personale difensivo è consentito l'uso di apparati radio, limitatamente ai sistemi LPD e PMR ammessi alla libera utilizzazione secondo le normative vigenti. Le frequenze operative sono stabilite in via esclusiva dal Comitato Organizzativo di Gara e devono essere rispettate obbligatoriamente da tutti gli utilizzatori.
- 100.** Il vestiario di tutto il personale difensivo non ha vincoli particolari di uniformità, viene deciso e comunicato agli stessi dal Comitato Organizzativo in base alle esigenze scenografiche e di ambientazione. Tutti i componenti della Pattuglia di Controllo Territoriale o di Unità Speciale devono avere una fascia colorata sul braccio destro. Come per gli attaccanti, anche tutto il personale difensivo deve avere una pezza rossa o gilet alta visibilità da mostrare/indossare quando eliminato e nel caso di notturne cyalume/luce (rosso).
- 101.** È consentito, a tutto il personale difensivo, l'utilizzo di ottiche per ASG con qualsiasi tipo di ingrandimento lenticolare e congegni di aiuto al puntamento. È altresì concesso un (1) sistema di visione per ogni settore OBJ, per ogni Pattuglia di Controllo Territoriale o Presidio fisso e per ogni Unità Speciale, indifferentemente che siano essi termografici o notturni. Qualsiasi altro sistema di mira va esplicitamente segnalato dal Comitato Organizzativo, in accordo con quello Arbitrale di gara e riportato sullo Storyboard.

DISPIEGAMENTO E COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI CONTROINTERDITTORI NEL CONTROLLO TERRITORIALE E PRESIDIO FISSO

- 102.** Prima dell'inizio di ogni Gara PCN i Giocatori Controinterdittori vengono suddivisi e coordinati in Pattuglie di Controllo Territoriale a discrezione del Comitato Organizzativo di Gara.
- 103.** Ogni Pattuglia di Controllo Territoriale è accompagnata dai rispettivi "Arbitri" per tutta la durata della gara che, a differenza degli altri componenti, indosseranno una fascia colorata su entrambe le braccia. Saranno garanti del percorso di pattugliamento a loro assegnato dal Comitato Organizzativo, senza interferire in decisioni tattiche e di spostamento.
- 104.** Gli Arbitri componenti delle Pattuglie Territoriali hanno il compito di direzione di gioco durante gli "scontri" con i Team in gioco o aliquote degli stessi in perlustrazione che vengono sorpresi o scoperti.
- 105.** Gli Arbitri assegnati alle Pattuglie Territoriali hanno il compito di compilare le "Tabelle Scontri Territoriali" in loro possesso, riportando l'esito dello scontro ogni qualvolta si verifichi.
- 106.** I componenti delle Pattuglie di Controllo Territoriale, al contrario dei Team attaccanti, non possono mai frazionarsi in più aliquote ma devono sempre mantenere i loro componenti in un raggio d'azione compatto, senza elementi perlustrativi o di avanscoperta. Sarà l'Arbitro che segue la pattuglia a richiamare eventuali elementi in caso di un loro eccessivo distacco.
- 107.** Le Pattuglie di Controllo Territoriale possono avere anche il compito di pattugliamento ad ampio raggio con il supporto di mezzi gommati per gli spostamenti, servendosi di carraie presenti sul Terreno di Gioco. In questo caso specifico, è assolutamente vietato fare oggetto del tiro di ASG i mezzi utilizzati, di conseguenza, sarà sempre vietato sparare con le ASG dai mezzi stessi, che siano in movimento o stazionanti né tanto meno utilizzarli come protezione o riparo in caso d'ingaggio. In caso di intercettazione di operatori di un Team in gioco, da parte di una Pattuglia Territoriale, la corretta procedura da eseguire è quella di fermare il mezzo a debita distanza e proseguire nell'intercettazione in modalità appiedata. Sarà comunque l'Arbitro presente a ricordare ai giocatori la procedura consentita, fermando immediatamente il gioco in caso di irregolarità e situazioni pericolose per i giocatori stessi.
- 108.** Alle Pattuglie di Controllo Territoriale è consentito, in caso di avvistamento a distanza di giocatori attaccanti nella propria zona di competenza, attuare la modalità a "basso profilo" e tentare eventuali imboscate.
- 109.** Non sono perlustrabili, da parte delle Pattuglie di Controllo Territoriale, le aree prestabilite ai Settori OBJ per un raggio minimo di 150 metri dall'OBJ Primario del Settore stesso. È altresì vietato l'ingaggio da parte delle Pattuglie di Controllo Territoriale verso l'interno della zona obiettivo nella cosiddetta area di rispetto. Per chiarezza, lo scontro con la Pattuglia di Controllo Territoriale può avvenire da 150 metri a 100 dall'Obj primario. Nel caso in cui la Pattuglia di Controllo Territoriale posizionata a 151mt ingaggi una squadra posizionata a 101mt in attesa, in procinto o con luce

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- verde attiva, tale ingaggio andrà gestito come un normale scontro con le Pattuglie di Controllo Territoriale (0 punti nel caso di vittoria in fase notturna, -50 punti nel caso di vittoria in fase diurna e -300 nel caso di sconfitta in entrambe le fasi) fermo restando la possibilità di fuggire se non ci sono colpiti da una delle due parti. Nel caso in cui, a essere ingaggiata è una squadra con luce verde attiva all'interno dei 100 metri dall'OBJ primario, l'Arbitro interromperà il gioco e lo scontro terminerà all'istante risultando nullo. Di conseguenza, l'arbitro di Settore eliminerà tutti i difensori, farà riprendere il gioco e la squadra partecipante potrà proseguire l'esecuzione delle prove ancora da svolgere.
- 110.** Sono perlustrabili, da parte delle Pattuglie di Controllo Territoriale, le aree adiacenti a Waypoint o Recon "Senza Luce Verde", a condizione che la perlustrazione sia considerata di solo transito in prossimità, gestita e controllata dall'Arbitro in pattuglia. Quindi non è consentito, alle Pattuglie di Controllo Territoriale, né lo stazionamento né tantomeno l'appostamento nei pressi degli stessi.
- 111.** Tutti i sentieri calpestabili e percorribili dalle Pattuglie di Controllo Territoriale vanno tassativamente specificati e, nel caso in cui sulla mappa fornita dall'organizzazione non fossero presenti, sarà necessario integrarli manualmente, così da offrire la possibilità ai Team partecipanti la corretta ed esaustiva pianificazione della gara stessa.
- 112.** La Pattuglie di Controllo Territoriale ha l'obbligo di percorrere unicamente i sentieri segnalati su carta forniti dall'organizzazione, senza mai abbandonarli e, nel caso di incontro con una squadra in gioco, ha facoltà di inseguirla, abbandonando i sentieri per un massimo di 50mt.
- 113.** L'organizzazione ha la piena facoltà di sfruttare ambientazioni preesistenti o artefatte per la creazione di posti di blocco o zone di Presidio Fisso. Tali zone dovranno avere una dimensione massima di 50mt di raggio dal punto GPS fornito dall'organizzazione insieme a tutte le specifiche di gara, nei modi e tempi prestabiliti. In suddette zone sarà possibile integrare inoltre obiettivi Recon o Waypoint non presidiati, ma comunque perlustrabili dalle Pattuglie di Controllo Territoriale. Il centro di una zona di Presidio Fisso non deve mai coincidere con il punto GPS di un Waypoint o di un obiettivo Recon.
- 114.** Le pattuglie a Presidio Fisso possono stazionare unicamente nei pressi del loro avamposto o posto di blocco con possibilità di movimento, ma senza oltrepassare il limite di 50mt di raggio di loro giurisdizione.

UNITÀ SPECIALI

- 115.** L'organizzazione può inserire sul terreno di gioco le Pattuglie di Unità Speciale (composte da minimo due giocatori e un Arbitro), caratterizzate da qualità specifiche, come per esempio sniper e spotter.
- 116.** Le Pattuglie di Unità Speciale seguono le stesse regole delle Pattuglie di Controllo Territoriale e possono essere sia mobili che fisse. L'area di giurisdizione della Pattuglia di Unità Speciale, che non può mai superare i 250mt di diametro, deve essere tassativamente segnalata su mappa sottoforma di cerchio/bolla. Tale bolla non potrà mai interessare passaggi obbligati per il raggiungimento di Settori OBJ, Recon o Waypoint.
- 117.** La Pattuglia di Unità Speciale, oltre a fornire un malus nel caso di sconfitta della squadra in gioco (-300, come per la Pattuglia di Controllo Territoriale), fornisce un punteggio positivo di +600 in caso di eliminazione dell'unità stessa. Da precisare che la Pattuglia di Unità Speciale attribuisce punteggio positivo in caso di vittoria solamente una volta e con richiesta di "Luce Verde", dopodiché, verrà considerato lo stesso punteggio della Pattuglia di Controllo Territoriale ovvero: 0 punti in caso di vittoria dell'attacco in fase notturna, -50 punti in caso di vittoria dell'attacco in fase diurna e -300 punti in caso di sconfitta in entrambe le fasi.
- 118.** La Pattuglia di Unità Speciale avrà al seguito sempre un Arbitro che certificherà l'esito e la fine dell'ingaggio ma, la richiesta di "Luce Verde" e quindi l'inizio finestra dovrà essere accordato da un Arbitro estraneo alla compagine (dall'HQ o, comunque, da Arbitro non in zona) in modo tale che la stessa pattuglia non sia mai e in nessun caso allertata. La finestra accordata non potrà mai superare i 20 minuti; l'esito e l'orario di fine ingaggio sarà certificato dall'Arbitro al seguito della Pattuglia, su tabulato punteggi apposito.

COMPARSE E PERSONAGGI

- 119.** Per esigenze tematiche, scenografiche, di ambientazione o di trama, il Comitato Organizzativo di Gara può impiegare personale in qualità di comparse. Tali soggetti possono partecipare al gioco in forma attiva come "attori", come Difensori o con funzioni miste. Le modalità della loro interazione con le Squadre Attaccanti, incluse l'eventuale capacità di eliminare giocatori o di influire in altro modo sullo svolgimento del game, devono essere definite in modo chiaro e univoco nello Storyboard. La comparsa armata può essere dotata di ASG lunga o corta esclusivamente qualora rientri nel numero complessivo dei Difensori previsti per il Settore OBJ, assumendo in tal caso a tutti gli effetti la qualifica di Giocatore Difensore. Le comparse non armate non sono soggette a particolari limitazioni operative, fermo restando l'obbligo di mantenere comportamenti coerenti e ripetibili, al fine di garantire la corretta misurazione

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



della prestazione sportiva.

- 120.** Le Comparsate possono anche essere utilizzate per l'acquisizione di punti positivi o negativi, per esempio: la comparsa difensore eliminata vale sempre +20 punti mentre la comparsa detta "civile" eliminata inavvertitamente vale sempre -50 punti. Le modalità di acquisizione o perdita dei punti, compreso l'utilizzo per OBJ Primari o Bonus, sono uno dei metodi di arricchimento dell'esperienza di gioco ma vanno spiegati chiaramente nello Storyboard.
- 121.** Le Comparsate impiegate al di fuori del contesto dei Settori OBJ predisposti, sempre nei ruoli tematici prestabiliti e sopraesposti, potranno anche essere collocate nei punti detti Waypoint ma non potranno essere equipaggiate con ASG (quindi non armate).

MODALITÀ DI ACCOSTAMENTO E SVOLGIMENTO DEGLI OBIETTIVI RECON "SENZA LUCE VERDE"

- 122.** Sul campo di gioco, oltre agli obiettivi combat, possono essere presenti obiettivi che richiedono l'avvicinamento e lo svolgimento dello stesso a basso profilo, solitamente non difesi e senza presidio arbitrale. Tali obiettivi, a differenza dei normali Waypoint, non possono in alcun modo essere costituiti da semplici cartelli da fotografare.
- 123.** Ogni OBJ Recon di questo tipo è una zona definita da coordinata nella quale svolgere azioni inerenti al gioco dove non è richiesto l'utilizzo di ASG. Sarà pertanto possibile e consentito accostare un obiettivo Recon in più squadre contemporaneamente, sempre secondo il principio di neutralità tra i vari Team in gioco. Nei settori Recon "Senza Luce Verde" sarà possibile svolgere e quindi creare queste modalità di obiettivo:
- Prove cartografiche o Prove di logica
 - Reperimento di informazioni o documenti in Stealth
 - Assistere a incontri o scambi da documentare mediante scheda
 - Filmare e documentare scene atte al completamento delle informazioni fornite nello Storyboard.
- Resta comunque a discrezione del Comitato Organizzativo di Gara valutare e ideare ulteriori prove a basso profilo.
- 124.** Gli obiettivi Recon privi di "luce verde" non prevedono alcuna zona di rispetto e possono pertanto essere liberamente attraversati dalle Pattuglie di Controllo Territoriale (PCT). Qualora la Squadra in gara effettui un ingaggio positivo contro una Pattuglia di Controllo Territoriale entro un raggio di **50 metri** dalla coordinata dell'obiettivo Recon, il punteggio massimo positivo ottenibile per il corretto svolgimento dell'obiettivo stesso è **dimezzato**, limitatamente alla Squadra interessata. Restano inalterati e cumulabili i punteggi previsti per l'ingaggio positivo con la Pattuglia di Controllo Territoriale. **Esempio applicativo:** Se una Squadra attaccante sostiene un ingaggio positivo entro 50 metri da un obiettivo Recon del valore di **+400 punti**, il punteggio ottenibile per il completamento corretto dell'obiettivo sarà ridotto a **+200 punti**, mentre i punti derivanti dall'ingaggio con la PCT resteranno integri.

MODALITÀ DI ACCOSTAMENTO E SVOLGIMENTO DEGLI OBIETTIVI RECON "A LUCE VERDE"

- 125.** Qualora l'Organizzazione di Gara, per motivi scenografici o altro, decida di inserire un obiettivo Recon presidiato, questo dovrà essere specificato nello Storyboard e assolutamente controllato da un Arbitro.
- 126.** Ogni OBJ Recon di questo tipo è una zona definita da coordinata nella quale svolgere azioni inerenti al gioco con l'utilizzo di ASG. Tale OBJ, regolato da "Luce Verde" da richiedere a non meno di 100 metri dalla coordinata fornita, sarà all'interno di un ipotetico cerchio con raggio di 100 metri non perlustrabile dalle Pattuglie di Controllo Territoriale ma, a differenza dei Settori OBJ non avrà alcuna zona aggiuntiva di "Rispetto". Nei settori Recon "A Luce Verde" sarà possibile svolgere e quindi creare queste modalità di obiettivo:
- Reperimento di informazioni o documenti in Stealth o con ingaggio
 - Partecipare attivamente a incontri, scambi o svolgere azioni sotto copertura
 - Scortare o eliminare eventuali personaggi di rilievo "VIP"
 - Mantenere e quindi difendere una postazione strategica.
- Resta comunque a discrezione del Comitato Organizzativo di Gara valutare e ideare ulteriori prove.

MODALITÀ DI ACCOSTAMENTO E SVOLGIMENTO DEGLI OBIETTIVI "AVAMPOSTO"

- 127.** Qualora l'Organizzazione di Gara, per ragioni scenografiche o operative, introduca un Obiettivo Avamposto, tale scelta deve essere espressamente indicata nello Storyboard e l'intero Obiettivo deve essere presidiato da un Arbitro.
- 128.** L'Avamposto è un'area identificata da specifiche coordinate, nella quale il Team deve eliminare gli operatori difensivi e recuperare un oggetto o informazioni collocati al Centro Obiettivo. L'Obiettivo è soggetto a richiesta obbligatoria di "Luce Verde", da effettuarsi a non meno di 100 metri dalla coordinata assegnata, ed è situato all'interno di un'area circolare del raggio di 100 metri, non perlustrabile dalle Pattuglie di Controllo Territoriale. A differenza dei

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



Settori OBJ, non è prevista alcuna Zona di Rispetto. Il numero massimo di difensori è pari a 4 (quattro), ciascuno autorizzato all'impiego di arma lunga. Il conseguimento dell'Obiettivo, che consiste nel recupero di un oggetto o di informazioni, attribuisce un punteggio fisso di **+400 punti**. Per gli Avamposti non sono previsti ulteriori punteggi aggiuntivi (raggiungimento OBJ, eliminazione difensori, eliminazione attaccanti).

129. Negli Obiettivi Avamposto non possono essere acquisite informazioni né attribuiti punteggi relativi a dinamiche di gara estranee all'Avamposto stesso (quali coordinate bonus, informazioni sugli OBJ/Recon, punteggi cumulativi o altri benefici).

MODALITÀ DI ACCOSTAMENTO E RICHIESTA OBBLIGATA DI INIZIO AZIONE NEI SETTORI COMBAT CON "PROCEDURA LUCE VERDE"

130. A ognuno dei Team Partecipanti nel ruolo di Attaccanti, prima dell'inizio della gara, unitamente all'eventuale materiale di gara fornito dall'Organizzazione e alle informazioni o procedure riportate sullo Storyboard, verrà consegnata una lista contenente:

- I Punti di ubicazione di ogni Settore OBJ considerati all'OBJ Primario del Settore stesso
- La modalità di "Richiesta di Inizio Azione" o "Richiesta Luce Verde" per ogni Settore OBJ che, salvo diversa disposizione prevista dal Comitato Organizzativo di Gara, sarà sempre a non meno di 100 metri dalla coordinata fornita. Tale limite, se oltrepassato, negherà alla squadra la possibilità di svolgere l'intero obbiettivo per tutta la durata della gara, subendo la cosiddetta situazione di "Fuori Finestra" (-1000 punti).
- Il tempo a disposizione per la conquista dell'Obiettivo Primario e lo svolgimento delle Azioni Bonus poste nel Settore OBJ, che parte tassativamente all'orario fissato dall'Arbitro o Q.G. e accettato dal Team Attaccante "Accettazione della Richiesta di Luce Verde"
- I Canali Radio di richiesta di "Luce Verde" elencati per ogni singolo Settore OBJ o il canale generale in caso di gestione centralizzata delle richieste di "Luce Verde".

131. Una volta raggiunta una posizione in prossimità dei Settori OBJ, sempre rispettando il limite di 100 metri sotto il quale non scendere ed eventualmente gli orari indicati, qualora sia un Settore a finestra oraria, i Team Attaccanti potranno richiedere, via radio, all'Arbitro di Settore per la "modalità singola", oppure al Q.G. per la "modalità centralizzata", la "Luce Verde" e, ottenuto il consenso, inizieranno la propria azione di gioco.

132. La modalità di accostamento da parte delle Pattuglie Attaccanti ai vari Settori OBJ, nel rispetto delle posizioni ed eventuali orari comunicati agli stessi Team, non hanno vincoli sulla libertà di movimento e spostamento avendo la facoltà di accostare il Settore OBJ da qualsiasi direzione ritenuta consona ai fini strategici.

133. Se una Squadra Partecipante viene sorpresa all'interno di un Settore OBJ, al di fuori della "Finestra Oraria" accordata, perderà l'occasione di attacco del Settore in oggetto per tutta la durata della gara. Allo stesso modo, un'azione all'interno del Settore OBJ non convalidata dagli arbitri, comporterà, oltre alla sospensione del gioco, la preclusione dello stesso OBJ. In termini più semplici, l'inizio dell'azione è decretato solo ed esclusivamente da **"Luce Verde accordata e accettata"**, tutte le altre procedure non conformi, attuate dai Team, sono da considerarsi situazioni da "Fuori Finestra Oraria", non valide ai fini dell'attacco e del conseguimento dei punti del Settore OBJ e sanzionate con punteggio negativo pari a -1000 punti.

134. Inoltre, nel caso in cui una Squadra Partecipante interferisca in un Settore in cui un'altra Squadra Partecipante ha la "Luce Verde attiva", l'Arbitro interromperà il gioco, fermerà il tempo ed eliminerà tutti i difensori del Settore OBJ. Terminata questa procedura, il gioco riprenderà a favore della Squadra danneggiata, che potrà continuare a svolgere le sole prove rimanenti. La Squadra in fallo, nel frattempo, dovrà rimanere fuori dal settore fino alla fine del tempo rimanente per ricevere dall'arbitro la sanzione prevista (provocata "Fuori Finestra", -1000pt e la preclusione dell'OBJ stesso per tutta la durata della gara).

135. La richiesta di "Luce Verde" da parte di un Team attaccante avrà esito positivo nel caso in cui il Settore sia libero e solo l'Arbitro (modalità singola) o il Q.G. (modalità centralizzata) potranno confermarla. Nel caso in cui ci sia già una squadra impegnata nel Settore e altre con "Luce Verde" accordata, l'Arbitro comunicherà il tempo indicativo di attesa e chiederà al Team se esser inseriti in coda o meno.

136. Ogni squadra attaccante è libera di accettare finestre di "Luce Verde" per più Settori OBJ, rispettando i parametri sopra elencati ma, non potrà in nessun modo, prenotare orari a piacimento. Dovrà accettare la prima "Luce Verde" disponibile o rinunciare alla stessa.

137. Nel caso in cui una squadra attaccante sia impossibilitata ad accedere subito a un Settore Combat può decidere se accettare o meno i tempi di attesa ma, una volta accettato l'orario accordato dall'arbitro, non potrà recedere dalla scelta né tantomeno rimandare l'orario, pena "Fuori Finestra" e punteggio negativo pari a -1000 punti.

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



REGOLE D'INGAGGIO GENERALI

- 138.** Si ritengono validi, al fine dell'eliminazione del giocatore avversario, tutti i colpi diretti contro la sua sagoma ovunque la raggiungano (ASG compresa).
- 139.** Non sono mai considerati validi, ai fini dell'eliminazione, i colpi a segno di rimbalzo sia in ambiente boschivo che urbano e in tutte le altre situazioni o ambientazioni previste dalla gara. L'operatore che avverte un colpo a destinazione è comunque tenuto all'autodichiarazione. Sarà l'Arbitro, se opportuno, a rimetterlo in gioco giudicando il colpo "di rimbalzo".
- 140.** Non sono mai ritenuti validi i colpi "spioventi" o "a pioggia" (detti anche a palombella) dietro ostacoli e protezioni di qualunque tipo e in qualunque contesto di tipologia di campo di gara. Tale prescrizione è valida quando si attua un colpo a mortaio, alterando la balistica ordinaria delle ASG. In ogni caso l'operatore che avverte un colpo a destinazione è tenuto all'autodichiarazione. Sarà l'Arbitro, se opportuno, a rimetterlo in gioco giudicando il colpo "a palombella".
- 141.** Sono validi, ai fini dell'eliminazione dal gioco, anche i colpi portati a segno tra giocatori attaccanti della stessa squadra, tra difensori dello stesso Settore, tra componenti della stessa Pattuglia Territoriale o dell'Unità Speciale (detta anche situazione blu su blu).
- 142.** Un qualsiasi giocatore può effettuare solo l'autodichiarazione e non può dichiarare l'eliminazione di un giocatore avversario. In caso di contestazione, spetta all'Arbitro più vicino ai giocatori coinvolti nell'ingaggio contestato, dichiarare sul momento un giocatore eliminato o meno, con facoltà di applicare anche le eventuali forme di sanzione previste.
- 143.** Tutto il personale difensivo o le Comparse presenti sul campo di gara non sono assolutamente né arbitri né loro collaboratori. Non hanno diritto di effettuare segnalazioni o rimostranze.
- 144.** È assolutamente vietato per tutti i giocatori, qualsiasi ruolo essi ricoprano, sporgere l'ASG da qualunque tipo di riparo per sparare e sventagliare alla cieca senza il corretto allineamento occhio-ASG-bersaglio (detto Tiro alla Talebana). Lo sporgere della ASG deve essere sempre accompagnato dal corpo in posizione di punteria, quindi, il giocatore deve per forza di cose offrire all'avversario una seppur minima parte del corpo utile per eseguire un tiro con l'ASG correttamente impugnata. Non esiste una quota minima o un comportamento univoco, ma sarà l'Arbitro, che ravvisi un'irregolarità nel comportamento di gioco descritto, a eliminare di diritto dal gioco il giocatore imputato nella scorrettezza (detta eliminazione arbitrale).
- 145.** Si ritengono validi al fine dell'eliminazione di ogni giocatore, in qualunque ruolo, tutti i colpi diretti contro qualsiasi dispositivo (impugnato) sporgente come specchietti o altri strumenti utili per l'osservazione da dietro angoli e aperture. Sono esclusi eventuali periscopi campali fissati su supporti e di fatto messi a disposizione dall'Organizzazione per ragioni tematiche, scenografiche e di gioco, perché non facenti parte delle dotazioni individuali dei giocatori.
- 146.** Per motivi di sicurezza dei giocatori, quando il Comitato Organizzativo e Arbitrale lo ritengono necessario, può essere obbligatorio per tutti i giocatori l'utilizzo delle ASG nella modalità "colpo singolo". Tale situazione di gioco, che potrebbe verificarsi su tutto il campo di gara e soprattutto all'interno di ambienti chiusi (principalmente costruzioni) dove la possibilità d'ingaggio può risultare ravvicinata, dovrà essere riportata sullo Storyboard.
- 147.** Un qualsiasi ingaggio tra un Team o aliquota di esso e una Pattuglia di Controllo Territoriale ha inizio dal momento in cui si verifica il primo colpito. Nello stesso istante l'Arbitro presente nella Pattuglia di Controllo Territoriale farà partire il tempo dell'ingaggio che avrà una durata massima di 5 minuti, al termine dei quali ne decreterà la fine con 3 fischi. Allo scadere del tempo, qualora anche un solo Controinterditore risultasse operativo, lo scontro andrebbe appannaggio della pattuglia di Controllo Territoriale.
- 148.** Nel contesto di intercettazione dei Team d'attacco o loro aliquote da parte delle Pattuglie di Controllo Territoriale, in caso di mancata autodichiarazione da parte di un Controinterditore, che sia conseguente a colpi provenienti da Giocatori Attaccanti o situazione "blu su blu", l'Arbitro dovrà constatare, verificare personalmente ed eventualmente applicare l'annullamento immediato dell'intercettazione. Eventuali sanzioni verranno regolarmente registrate (vedi Tabella Sanzioni).
- 149.** I giocatori eliminati, che siano della Pattuglia di Controllo Territoriale o della Pattuglia Attaccanti, presa una posizione defilata rispetto all'azione in atto e utilizzando la corretta procedura di dichiarazione, attenderanno in quella posizione la fine dell'ingaggio decretata dall'Arbitro. Potranno riprendere il gioco solo dopo aver espletato con l'Arbitro il resoconto ingaggio e la tabulazione punti.

COMPORTAMENTO CIVILE DEI GIOCATORI DURANTE LA GARA PCN

- 150.** Tutti i giocatori presenti in area operativa per tutta la durata della gara, incluse le eventuali fasi non competitive, dovranno adottare un atteggiamento sportivo improntato al rispetto e al fairplay. Tale disposizione va applicata nei

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



confronti dell'Arbitro e degli avversari e, seppure sia comprensibile un minimo di tolleranza, anche nei confronti dei propri compagni di squadra. Non sono di conseguenza ammessi comportamenti improntati alla maleducazione e all'antisocialità (vedi Tabella Sanzioni).

OPERATORI COLPITI ED ELIMINATI

- 151.** Durante lo svolgimento della gara i giocatori colpiti, qualunque ruolo ricoprano, dovranno alzare il fucile (o le mani in caso di comparsa non munita di ASG), dichiarandosi ad alta voce gridando: "COLPITO" o "PRESO" e, qualora rischino di ostacolare il tiro alleato o avversario, potranno immediatamente defilarsi dall'azione di gioco. Salvo diversa indicazione dell'Arbitro, gli operatori eliminati dovranno rimanere nell'area ove sono stati colpiti esibire/indossare una pezza rossa o gilet alta visibilità o, nel caso di notturne cyalume/luce (rosso), a indicare la loro estraneità al gioco. È facoltà dell'Arbitro valutare caso per caso se spostare i giocatori colpiti in aree più idonee per la funzionalità del gioco o la sicurezza dell'evento.
- 152.** Durante il controllo delle fasi di gioco, gli Arbitri, quando rilevata una scorrettezza di un Giocatore Attaccante "colpito" che non si dichiara immediatamente tale, hanno, nei termini di una valutazione altrettanto immediata, l'obbligo di dichiarare il giocatore colpito eliminandolo dal gioco con la motivazione di "mancata autodichiarazione". La sanzione diretta è l'Ammonizione con decurtamento di 200 punti ma viene concesso all'Arbitro di tenere conto di eventuali elementi oggettivi rientranti nel principio "Beneficio del dubbio e buona fede", per alleggerire la sanzione. Qualora al contrario l'Arbitro rilevi gli estremi del dolo, ha facoltà di intervenire inasprendo la sanzione di base (vedi Tabella Sanzioni). Considerando il grado di concitazione che comporta questa fattispecie, l'arbitro può riflettere sino al termine del game e solo in fase di compilazione della Tabella Punti irrogare il cartellino e la sanzione più adeguata.
- 153.** I Giocatori Difensori, Controinterdittori o Unità Speciali non possono avvalersi del giudizio arbitrale di "Beneficio del dubbio e buona fede" e l'Arbitro può intervenire con l'eliminazione, nelle casistiche previste dai cartellini verdi (vedi Tabella Sanzioni).
- 154.** È sempre vietato a tutti i giocatori colpiti, qualsiasi ruolo essi ricoprano, comunicare in alcun modo, a voce, con gesti o via radio informazioni ai propri compagni di schieramento ancora in gioco. Questa condotta è parificata all'atteggiamento antisportivo al fine di ottenere un vantaggio ingiusto (vedi Tabella Sanzioni).
- 155.** Nei termini regolamentari di eliminazione, va considerato eliminato/colpito il solo singolo giocatore che attiva, se previsto, il dispositivo difensivo (detta Mina), che questo sia vincolato o libero, quindi mai i giocatori non responsabili dell'attivazione, anche se posizionati nelle immediate vicinanze del dispositivo azionato. Nel caso di mina o simulacro di ordigno ad attivazione sonora, farà fede solo l'attivazione, anche se involontaria.
- 156.** All'interno di un Settore OBJ, qualora il difensore non si autodichiari prontamente in caso di colpi provenienti da Giocatori Attaccanti o situazione "blu su blu" fra Giocatori Difensori, l'Arbitro dovrà intervenire fermando il gioco, dichiarando ad alta voce "mancata autodichiarazione della difesa" e contestualmente all'eliminazione del difensore, dovrà reintegrare i giocatori attaccanti eliminati in seguito all'infrazione. Eventuali azioni OBJ o bonus compromessi dalla condotta scorretta del difensore dovranno essere sanati immediatamente dall'Arbitro di settore. Il ragionamento di base deve essere sempre improntato al ripristino delle condizioni precedenti l'errore, in caso di dubbio si applica un arrotondamento a favore della squadra attaccante, ma non devono essere "regalati" punti. L'azione di ripristino è di per sé sufficiente a riportare la situazione al suo stato originario.

ARBITRAGGIO DELLA GARA PCN

- 157.** Sono considerati Arbitri PCN, senza distinzione alcuna di poteri e competenze decisionali, tutti i soggetti appartenenti alla **asd FIPS** in possesso dei requisiti di idoneità previsti dal Regolamento Arbitrale. I suddetti Arbitri sono obbligati a rispettare e far rispettare le normative esposte e i regolamenti dello specifico contesto sportivo a garanzia della stessa e soltanto loro hanno il potere di attribuire punteggi positivi o negativi.
- 158.** Le mansioni arbitrali in una gara di Soft Air PCN si suddividono in quattro compiti specifici, utili al controllo delle fasi preliminari, del gioco vero e proprio e successive alla gara, così articolate:
- Collaboratori Arbitrali = Secondo Arbitro = Grado D - Si occupano sia delle prove delle ASG che 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 a esclusione della compilazione dei Tabulati Punteggio. Possono, inoltre, gestire le richieste di "Luce Verde" per le Unità Speciali.
 - Arbitri Primari = Primo Arbitro = Grado C - Si occupano della direzione di gara, quindi del controllo delle azioni di gioco sui Settori OBJ disposti in una gara. Su richiesta dei Team attaccanti danno il consenso di "Luce Verde" all'inizio dell'azione di gioco sul proprio Settore OBJ. Si occupano della direzione e controllo degli ingaggi tra Team Attaccanti o loro aliquote intercettati dalle Pattuglie di Controllo Territoriale o durante gli ingaggi con le Unità

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- Speciali. In tutti e tre i casi, hanno il compito di compilare i Tabulati Punteggio riferiti a ognuna delle singole Squadre Partecipanti, in base alle azioni svolte correttamente e alle decisioni prese in caso di penalità.
- Capi Arbitri = Responsabili di gara = Grado B - Si occupano, in fase pre-gara, del controllo formale delle credenziali dei giocatori e delle Associazioni o Società di appartenenza partecipanti alle gare, dei controlli di sicurezza generale sul campo, del conteggio finale dei punteggi riportati sui Tabulati Punteggio, della gestione delle contestazioni tecniche e della stesura della classifica finale di gara.
- 159.** Il Collegio Arbitrale di gara o Staff Arbitrale è costituito nella forma minima prevista da: 1 Direttore di Gara (Capo Arbitri), 1 responsabile dei test di sicurezza (prova joule), 2 per ogni Settore OBJ, 1 per ogni Pattuglia di Controllo Territoriale o di Unità Speciale dispiegata sul Campo di Gioco e 1 per ogni Recon "A Luce Verde". Essi avranno il compito generale di dirigere e controllare la correttezza delle varie fasi del gioco, compilare i Tabulati Punteggio riferiti a ogni Team Partecipante e stilare la classifica. È comunque discrezione del Collegio Arbitrale impegnare un numero maggiore di arbitri.
- 160.** Gli Arbitri hanno il compito di controllare lo svolgimento regolare del gioco, limitando al massimo le interferenze e applicando sempre il Regolamento di Gioco e non sono tenuti a fornire informazioni o chiarimenti a ogni richiesta. Tale regolamento è preventivamente fornito, completo delle eventuali modifiche o versioni recenti, a tutti i Partecipanti a inizio stagione agonistica.
- 161.** Le decisioni arbitrali, insindacabili, indiscutibili e quasi sempre immediate, assumono carattere definitivo quando trascritte sul Tabulato Punteggio. Ogni eventuale e lecita rimostranza dovrà essere effettuata dai capisquadra al termine della Gara. Le eventuali osservazioni non potranno comunque in alcun modo variare il responso delle decisioni arbitrali prese durante il gioco o, altresì, variare quanto riportato sul proprio Tabulato Punteggio e quindi sulla Classifica Finale.
- 162.** Le squadre hanno facoltà di presentare ricorso al Giudice Sportivo, secondo modalità e tempistiche indicate nell'apposita sezione del testo "Giudice Sportivo del Settore Nazionale Soft Air ASI" ma, fatte salve situazioni di errori evidenti o illeciti accertati, i punteggi della Classifica Finale non potranno essere modificati a seguito dei ricorsi.
- 163.** Il mancato rispetto del Regolamento durante il gioco, da parte di qualsiasi giocatore (attaccante o difensore) sanzionato dall'Arbitro, comporta delle penalità (vedi Tabella Sanzioni). Il "gioco" va inteso in termini estensivi quindi le condotte generiche di rispetto e sportività si intendono dall'arrivo sul campo sino al momento della partenza.
- 164.** Tutti gli Arbitri nelle zone di gioco dette Settori OBJ o sulle Recon "A Luce Verde" sono obbligati a portare le dovute protezioni agli occhi e saranno sempre riconoscibili tramite una pettorina ad alta visibilità.
- 165.** Gli Arbitri al seguito delle Pattuglie Territoriali o delle Unità Speciali sono obbligati a portare le dovute protezioni agli occhi e una fascia colorata su entrambe le braccia.
- 166.** Gli Arbitri hanno come obiettivo primario la gestione della gara e delle persone a essa dedicate per garantire la massima trasparenza. Cercheranno sempre, quando possibile, di non intralciare lo svolgimento del gioco, ma potranno avvicinarsi ai giocatori coinvolti in scontri espliciti fino alle distanze da loro ritenute opportune per sedare controversie nascenti sulla regolarità di un ingaggio o quando lo riterranno necessario. In questo senso, gli Arbitri avranno il compito di supervisionare qualsiasi giocatore sotto tiro avversario.

FOGLI DI GARA O TABULATI PUNTEGGIO

- 167.** Al termine di ogni Settore OBJ, l'Arbitro di Settore avrà cura di compilare la "Tabella Valutativa del Settore OBJ" e di consegnarne una copia al Caposquadra. Sul "Tabulato" in oggetto saranno riportati i dati dei parametri di gioco, risultati, convalide e infrazioni riferite alle azioni svolte nel Settore OBJ, come indicato nell'elenco:
- Numero dei componenti della Squadra di Attacco
 - Eventuali infortuni o abbandoni di giocatori durante il gioco
 - Orario di ingresso (Luce Verde) della Squadra di attacco nel Settore OBJ
 - Orario di allontanamento della Squadra di Attacco dal Settore OBJ
 - Tempo impiegato
 - Conquista OBJ Primario (SI o NO)
 - Acquisizioni Bonus (SI o NO)
 - Bonus raggiungimento OBJ (SI o NO)
 - Attaccanti Eliminati (n°)
 - Difensori Eliminati (n°)
 - Comparse Eliminate (n°) se previste
 - Atteggiamenti scorretti di gioco e relative Sanzioni
 - Punteggi totali
 - Penalità per mancata o provocata "Fuori Finestra"

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- 168.** Procedura simile adotteranno gli Arbitri al seguito delle Pattuglie di Controllo Territoriale o Unità Speciali con la compilazione di un "Tabulato Intercettazioni" che dovrà riportare i seguenti parametri di assegnazione:
- Orario dello scontro o intercettazione
 - Responso finale dello scontro
 - Atteggiamenti scorretti di gioco e relative Sanzioni
- 169.** Anche gli Arbitri impiegati sugli OBJ Recon "A Luce Verde" o sugli OBJ Avamposto utilizzeranno la stessa metodologia, compilando un "Tabulato Azioni" riportante i seguenti parametri:
- Orario di inizio e fine Azione
 - Responso finale dell'Azione
 - Atteggiamenti scorretti di gioco e relative Sanzioni
- 170.** Gli Arbitri di Settore OBJ, dopo aver riportato sui "Tabulati Punteggi" i risultati rilevati, ne consegneranno una copia ai Capisquadra dei Team Attaccanti. Gli Arbitri al seguito delle Pattuglie di Controllo Territoriale, Unità Speciale o Recon "A Luce Verde" terranno un unico tabulato riportante le intercettazioni/ingaggi di tutte le squadre attaccanti, consegnandolo personalmente, a fine gara, al Capo Arbitri. Al termine della competizione il Responsabile di Gara, alla presenza del Caposquadra interessato, effettuerà il calcolo matematico dei punteggi segnati, verificandone la coerenza e assegnando il punteggio all'intera prestazione. La presa visione del rappresentante della squadra e la successiva pubblicazione del risultato, salvo prove evidenti di errore che comportino una reale possibilità di indicare l'esatto punteggio da correggere, lo rendono immutabile e definitivo.
- 171.** I Capisquadra sono responsabili dei Tabulati Punteggi a loro affidati, avendo cura di consegnarli al Responsabile di Gara. Lo smarrimento e il deterioramento di uno o più Tabulati da parte del Caposquadra va a discapito di tutta la Squadra Attaccante, non essendo più possibile il rilevamento dei punteggi.
- 172.** Eventuali riscontri da parte degli Arbitri o dell'Organizzazione su tentativi di correzione o contraffazione di ognuno dei suddetti Tabulati da parte dei membri della Squadra Attaccante, saranno puniti con estrema severità secondo le sanzioni previste (vedi Tabella Sanzioni).
- 173.** Eventuali altre procedure di trasferimento dei Tabulati di Gara, diverse da quelle appena esposte, dovranno essere comunicate ai Capisquadra delle Squadre Partecipanti prima dell'inizio della Gara, previa indicazioni dettagliate riportate sullo Storyboard.
- 174.** La mancata compilazione rilevata in sede di conteggio punti, di una o più caselle punteggio presenti sui Tabulati di Gara da parte di un qualsiasi Arbitro sarà sempre, nei termini dei punti previsti, a sfavore della Squadra di Attacco. Ragione per cui, i Capisquadra sono sempre tenuti a controllare con attenzione la corretta compilazione dei Tabulati di Gara da parte degli Arbitri.

PUNTEGGI E CLASSIFICA DI GARA

- 175.** Al termine della gara, viene effettuato il conteggio, che determina il risultato complessivo di ogni Squadra Partecipante. Il calcolo del punteggio di una Gara PCN è la somma dei punti positivi e negativi formalizzato dal Collegio Arbitrale attraverso la specifica modulistica. La Classifica di Gara è stilata progressivamente per ogni Squadra Partecipante, sulla base dei risultati ottenuti.
- 176.** Solo il Caposquadra e un vice da lui designato sono autorizzati a partecipare alle operazioni di verifica e riscontro dei punteggi finali riguardanti il proprio Team. Qualsiasi intervento o presenza non autorizzata da parte di altri membri della Squadra Partecipante, e non espressamente ammessi dal Collegio Arbitrale e/o Organizzativo, sarà considerato intralcio al gioco. In tale circostanza, le procedure di verifica dei punteggi non avranno inizio finché l'intruso o gli intrusi non avranno abbandonato l'area dedicata alla valutazione dei tabulati. Su esplicita richiesta del Caposquadra, il Responsabile Arbitrale incaricato del controllo e della convalida dei punteggi potrà autorizzare temporaneamente la presenza di un altro giocatore, esclusivamente per chiarimenti di carattere tecnico relativi alla gara. Il Caposquadra può essere sostituito da un solo membro del proprio Team solo in caso di sua impossibilità a presenziare, restando comunque pienamente validi e vincolanti i criteri e le limitazioni sopra indicati.
- 177.** Generano punti positivi le seguenti condizioni:
- +500/+1000 Punti > Per la conquista OBJ Primario all'interno di un settore OBJ
 - +200 Punti > Per l'acquisizione Bonus all'interno di un settore OBJ
 - +20 Punti > Per ogni Giocatore Difensore eliminato all'interno di un settore OBJ
 - +100 punti > Per il raggiungimento OBJ (punteggio attribuito alle squadre che raggiungono il Settore OBJ)
 - +400 Punti > Per l'acquisizione OBJ Avamposto
 - +200/+500 Punti > Per l'acquisizione OBJ Recon (punteggio dimezzato nel caso di ingaggio con la Pattuglia di Controllo Territoriale all'interno dei 50 metri di raggio)
 - +100 Punti > Per ogni Waypoint rilevato correttamente

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- +100 punti > Per i Waypoint non reperiti e attribuiti a tavolino dall'organizzazione di gara.
 - +300 Punti > Per tutti i Waypoint di gara rilevati correttamente
 - +600 punti > Per il Team attaccante (o aliquota di esso) che elimina tutti i componenti dell'Unità Speciale
- 178.** Generano punti negativi le seguenti condizioni:
- -10 Punti > Per ogni Giocatore Attaccante eliminato all'interno di un settore OBJ
 - -50 Punti > Per ogni Comparsa eliminata all'interno di un settore OBJ
 - -1000 Punti > Per mancata o provocata finestra oraria "Fuori Finestra" (verificata da un Arbitro)
 - 0 Punti > Per il Team attaccante o aliquota di esso (sempre minimo 2 operatori) che, in fase notturna, elimina tutti i componenti della Pattuglia di Controllo Territoriale
 - -50 Punti > Per il Team attaccante o aliquota di esso (sempre minimo 2 operatori) che, in fase diurna, elimina tutti i componenti della Pattuglia di Controllo Territoriale
 - -300 Punti > Per il Team attaccante o aliquota di esso (sempre minimo 2 operatori) che, in fase diurna o notturna venga eliminato dalla Pattuglia di Controllo Territoriale o dall'Unità Speciale
 - -1000 Punti > Per mancata esposizione della Fascia indicativa del Team, anche da parte di un solo giocatore
 - -1000 Punti > Per il Team che nonostante abbia ingaggiato una Pattuglia Territoriale o di Unità Speciale con esito positivo (almeno un colpito) sia fuggita
 - -1000 Punti > In caso di uno o più elementi dei Team di attacco sorpresi al di fuori dei limiti stabiliti del campo di gioco
 - -50 Punti per Minuto > Per ritardo, oltre l'orario assegnato al Team, all'esfiltrazione finale di gara
 - - x Punti > Per i comportamenti scorretti descritti nella "Tabella Sanzioni FIPS-ASI PCN" dell'anno in corso.
- 179.** In caso di Squadre Partecipanti che totalizzino a fine Gara una somma di punteggio tale da decretare un "pari-merito", per la posizione in classifica, prevarrà il Team con il minor tempo di esfiltrazione finale. In caso di ennesima parità, il maggior numero di Obiettivi Primari conquistati in gara e a seguire il maggior numero di Waypoint Acquisiti ed eventualmente il minor numero di Intercettazioni subite.
- 180.** La Classifica Finale di Gara fissa, in modo definitivo e immutabile, il risultato della competizione. Una volta definita, viene sottoscritta dal Capo Arbitro di Gara designato del Collegio Arbitrale e ha valenza ufficiale in caso di tappe successive di Campionato (con l'assegnazione dei punteggi previsti).

ALLESTIMENTI SCENOGRAFICI, RIPARI E DISPOSITIVI DIFENSIVI

- 181.** L'Organizzazione di Gara può allestire ripari artificiali non presenti naturalmente sul Campo di Gioco (es. costruzioni, baracche, barriere, bunker, trincee, postazioni, garitte/altane) destinati a proteggere e occultare i Giocatori Difensori all'interno di un Settore OBJ. Tali ripari devono essere progettati in modo da non apparire "posticci" né deteriorabili durante le normali azioni di gioco. In particolare:
- I ripari non devono essere penetrabili dai colpi (BB), pertanto è vietato l'uso di teli leggeri o materiali compositi facilmente perforabili (es. polistirolo, cartone normale o plastificato)
 - Quando di forma quadrangolare, i ripari devono avere almeno un lato completamente aperto per garantire accessibilità al loro interno o perimetro.
- Gli Arbitri hanno facoltà di ispezionare i ripari prima dell'inizio della gara (fase di ispezione preliminare) per verificarne la corretta costruzione. Eventuali discrepanze dovranno essere corrette. Modifiche per ragioni scenografiche devono essere comunicate e autorizzate dal Responsabile del Collegio Arbitrale tramite i canali ufficiali.
- 182.** I ripari utilizzati dai Giocatori Difensori, sia di origine naturale (fabbricati, opere murarie o in legno) sia realizzati dall'Organizzazione a scopo scenografico (baracche, bunker, trincee, postazioni, garitte/altane), possono presentare aperture (finestre, feritoie) da cui i Difensori possono impegnare gli Attaccanti con il loro tiro ASG. Tali aperture devono rispettare le seguenti regole:
- Devono garantire adeguata copertura al Giocatore Difensore senza rendere impossibile la sua eliminazione da parte degli Attaccanti
 - Superficie minima consigliata: 1 m²
 - Misure lineari minime: 60 cm × 170 cm per aperture rettangolari; 100 cm × 100 cm per aperture quadrate.
- Gli Arbitri hanno facoltà di ispezionare e verificare le aperture prima dell'inizio della gara. Eventuali discrepanze saranno corrette prima dell'inizio della competizione.
- 183.** Non è consentito posizionare mine libere a piacimento all'interno di un Settore OBJ. È possibile predisporre al massimo due "trappolamenti" collegati a oggetti o scenografie situati entro un raggio di 5 metri dagli Obiettivi Primari. Tali dispositivi possono essere di qualsiasi natura tecnica, ma devono essere disinnescabili. Qualora l'Organizzazione preveda la collocazione di dispositivi difensivi vincolati ("Mine Vincolate"), di tipo meccanico o elettronico, con innesco a pressione o a strappo, questi possono essere collocati nei Settori OBJ all'interno di un'Azione di Gioco denominata "Campo o Percorso Minato". In tal caso:

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- Il numero di dispositivi può variare da 3 a 10 unità.
- La presenza dei dispositivi deve essere chiaramente indicata nello Storyboard e rispettare le direttive operative previste

MEZZI DI TRASPORTO

184. 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.

SICUREZZA DEI GIOCATORI E RISPETTO PER L'AMBIENTE

185. La sicurezza dei partecipanti alle attività che il Settore Nazionale Soft Air ASI svolge è priorità assoluta. Il controllo delle attrezzature di sicurezza individuale è imperativo in ogni fase delle competizioni. Il personale arbitrale, in ogni funzione, verificherà per tutta la durata della gara **la presenza di adeguate protezioni per gli occhi sui giocatori, i figuranti e tutte le persone ammesse a vario titolo al campo di gioco.**

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

- Presenza sul campo di gioco dell'ambulanza con soccorritori autorizzati
- Presenza sul campo di gioco dei soli soccorritori autorizzati con attrezzatura di primo soccorso
- Presenza sicura, nelle immediate vicinanze del campo di gioco, di strutture di pronto soccorso velocemente raggiungibili
- Presenza in campo del defibrillatore cardiaco, se previsto dalle norme vigenti.

187. È obbligatorio segnalare, con l'ausilio di bindella a due colori (nastro bianco/rosso), le aree pericolose e comunque interdette ai giocatori. A tal fine, è consigliabile sempre informare i giocatori, prima della gara, sulle zone di pericolosità del campo di gioco utilizzando, se necessario, una mappa dello stesso.

188. Lo svolgimento di tutte le Gare di Soft Air PCN è subordinato alla rigorosa applicazione dei principi di sicurezza e di legittimità del presente Regolamento.

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

190. In caso di eventi che, per ragioni connesse ai principi di sicurezza, possano alterare lo svolgimento di una gara, l'Arbitro ha facoltà di interrompere il gioco fermando il tempo con due fischi. In tal caso tutti i partecipanti alla gara dovranno attenersi alla seguente procedura:

- Rispettare scrupolosamente i segnali e le direttive arbitrali, cessando l'attività competitiva e restando sulla posizione ricoperta prima del verificarsi della circostanza interruttrice del gioco. È vietato svolgere qualsiasi attività che possa portare un vantaggio alla propria squadra ed è altresì obbligatorio chiedere il permesso all'Arbitro prima di svolgere eventuali azioni. Salvo che non si violi quanto previsto dal presente articolo è possibile, per gli operatori, comunicare via radio o a voce
- Qualora si sia testimoni di una problematica è necessario segnalare prontamente all'Arbitro più vicino la situazione di pericolo o di ostacolo allo svolgimento sicuro delle azioni di gioco
- Attuare, con i mezzi di comunicazione disponibili, un rapido passaggio delle informazioni relative all'eventuale situazione di pericolo
- Tenere un comportamento collaborativo con lo scopo di favorire la risoluzione della problematica in corso e, qualora dotati di specifica preparazione, come nel caso di personale sanitario sia medico che soccorritore autorizzato, prestare soccorso o intervenire in proporzione alle proprie capacità
- Al termine della situazione di "stop al gioco", qualora da essa si sia tratto un vantaggio funzionale rispetto agli avversari, assumere un comportamento improntato al fairplay e favorire la ripresa della gara preservandone il più possibile l'equilibrio e la legittimità del risultato
- Segnalare all'Arbitro eventuali situazioni anomale che richiedono un intervento per un sereno proseguimento
- L'Arbitro sospende il tempo sul cronometro al verificarsi dell'evento inatteso e, qualora non sia possibile sospenderlo immediatamente o si accorga di aver interrotto con ritardo, deve compensare al termine del tempo di manche aggiungendo il tempo che ritiene opportuno per ripristinare la parità di condizioni con gli altri partecipanti
- Terminata l'emergenza, l'Arbitro darà il via alla ripresa del gioco con un fischio singolo.

191. Sono vietati l'accensione di fuochi, il taglio di vegetazione (anche a scopo protettivo e funzionale), i danni ad animali, l'insudiciamento del terreno ecc.

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- 192.** È severamente vietato l'utilizzo di armi proprie o improprie di qualsiasi tipo. Sono consentiti solo strumenti o lame ammessi dalla normativa vigente esclusivamente come dotazione strumentale all'attività svolta.
- 193.** Il Collegio Arbitrale, di comune accordo con il Comitato Organizzativo di Gara (Organizzatori), potrà decidere insindacabilmente di non iniziare o sospendere la gara qualora non sussistano o vengano meno le condizioni di competitività e di sicurezza stessa a causa di qualunque fattore, inclusi quello meteorologico e di ordine pubblico. Preventivamente è prevista la sospensione della gara in caso di previsioni o comunicati di pericolo meteo provenienti dalla Protezione Civile Nazionale catalogati con codice rosso di allerta meteo.
- 194.** Il Comitato Organizzativo di Gara stabilisce in via esclusiva i canali radio da utilizzare durante l'evento. Tali canali sono obbligatori per tutte le componenti partecipanti, Squadre Attaccanti, Personale Difensivo, Direzione Gara e Servizi di Emergenza e sono destinati unicamente alle comunicazioni operative, di coordinamento e di sicurezza.
- 195.** È fatto obbligo, a tutti i Partecipanti alla gara, di 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 trasgredisca la presente disposizione, interagendo anche con il Collegio Arbitrale per l'eventuale squalifica della squadra che non avesse provveduto a evitare questo comportamento, anche riferibile a un singolo atleta.

CONTROLLO DI QUALITÀ, MODIFICHE E POTERI

- 196.** Eventuali varianti di quanto stabilito dal presente Regolamento, sempre intese nel contesto scenografico e logistico del gioco, possono essere proposte in fase organizzativa. La valutazione spetta al Responsabile Nazionale della **asd FIPS** per la modalità PCN che dovrà ricevere lo Storyboard completo almeno 40 gg prima della competizione in maniera da poterne vagliare il contenuto. Egli ha la piena autorità di richiedere adeguamenti (nei casi più gravi), dispensare consigli (per gli aggiustamenti minori) o autorizzare deroghe qualora la situazione lo renda opportuno. Si tratta di un vero e proprio controllo di qualità che certifica preliminarmente a opera della **asd FIPS** l'idoneità del singolo evento. Si consiglia di condividere con il Responsabile i propri progetti sin dalle prime fasi, per evitare di dover correggere situazioni complesse negli ultimi 30 gg. Una competizione ritenuta non idonea non potrà avere luogo.

REGISTRO NAZIONALE DELLE SANZIONI E SISTEMA DI SQUALIFICA

- 197.** Il Registro, ideato da FIPS, ha lo scopo di monitorare i comportamenti dei partecipanti, garantire un ambiente di gioco corretto, sicuro e rispettoso, nonché valutare la recidiva in atteggiamenti contrari al regolamento o allo spirito sportivo. Sul Registro Sanzioni verranno annotati tutti i comportamenti scorretti (cartellini, richiami disciplinari e sanzioni) assegnati agli operatori durante le gare e le attività ufficiali del Settore Soft Air ASI.
- 198.** Ogni cartellino assegnato a un partecipante viene trascritto nel Registro con indicazione della data, dell'evento, del tipo di infrazione e dell'arbitro o ufficiale di gara che ha effettuato la segnalazione. Gli operatori hanno diritto a prendere visione delle proprie annotazioni, previa richiesta formale.
- 199.** Il cumulo dei cartellini comporta provvedimenti disciplinari progressivi secondo quanto stabilito dalla "Tabella Sanzioni FIPS-ASI PCS 2026". Al raggiungimento delle soglie previste (ammonizioni ripetute, infrazioni gravi o recidive), l'operatore sarà soggetto a sanzioni che possono includere:
- **sospensione** temporanea dalle gare
 - **esclusione** da una o più competizioni
 - **squalifica dell'operatore**, nei casi previsti per comportamenti antisportivi gravi o reiterati.
- 200.** La squalifica determina l'immediata impossibilità per l'operatore di prendere parte alle attività agonistiche organizzate dal Settore per il periodo stabilito. L'eventuale riammissione potrà avvenire solo secondo le procedure e le tempistiche previste dagli organi disciplinari competenti.
- 201.** La partecipazione alle gare comporta l'accettazione integrale del presente articolo e delle norme connesse alla gestione disciplinare.

LEGITTIMITÀ E CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO

- 202.** La conoscenza del Regolamento di Gioco per la specialità del Gioco del Soft Air Pattuglie Combat a Navigazione (PCN) da parte dei Giocatori (qualsiasi ruolo ricoprano), degli Arbitri (a qualsiasi livello di controllo e direzione del gioco) e degli Organizzatori delle gare, non prevede ignoranza alcuna. Quindi è fatto obbligo a tutte le figure citate di avere una conoscenza integrale del suddetto regolamento. In virtù di quanto detto, non verranno mai ammesse interpretazioni strumentalizzate in nessuna sede di controllo o contestazione. Il regolamento è dettagliato, coerente

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



e tassativo e non lascia alcuno spazio interpretativo personale o per analogia.

Tutto ciò che non viene contemplato nel presente Regolamento non è consentito.

- 203.** La Tabella Sanzioni tratta nel dettaglio le penalità e i cartellini previsti per la tutela del sopraenunciato Regolamento. Sebbene sia uno strumento arbitrale, è fondamentale che ogni giocatore abbia ben chiari i comportamenti sanzionabili e le conseguenze, in quanto integra ed esplica quanto sopra esposto. Essendo quindi integrazione ed esplicazione del presente Regolamento è soggetto ai medesimi obblighi di conoscenza.
- 204.** Il testo “**Giudice Sportivo del Settore Nazionale Soft Air ASI**” enuncia la struttura, i tempi e le modalità per presentare un ricorso in merito a un singolo evento sportivo viziato, spiega altresì, come si volge un giudizio per deferimento e comprende anche la casistica di turbative eccezionali per le quali il Giudice può esprimersi. In quanto integrazione ed esplicazione del presente Regolamento è soggetto ai medesimi obblighi di conoscenza.

**Il Responsabile ASI Nazionale Settore Soft Air
Davide Celestri**

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249