



REGOLAMENTO DI GIOCO SETTORE SOFT AIR ASI “SPECIALITÀ PCS”

(Disciplina sportiva - Specialità PATTUGLIE COMBAT a SCENARI - denominato PCS)

Versione 7.0

Anno 2026

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 SCENARI denominata **PCS**.

Questo regolamento, le sigle e la proprietà intellettuale di ciò che ne consegue sono di esclusiva proprietà di **FIPS**.

STRUTTURAZIONE ORGANIZZATIVA GARE E CAMPIONATO PCS

1. Il **Settore Nazionale Soft Air ASI** disciplina le competizioni PCS 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 PCS 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 PCS

5. Ciascuna Gara di Soft Air PCS, 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 PCS, 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 PCS "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 PCS, da considerare unitamente alle specifiche Direttive di Gara. Per garantire un corretto svolgimento della gara e ottimizzare i tempi operativi seguirà un Briefing Generale, da svolgersi online o in presenza, entro 5 giorni dalla gara.
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. Le squadre assenti sono comunque considerate regolarmente informate. Il giorno della gara, sul campo, potranno essere comunicate esclusivamente 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 PCS, 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 azioni e griglia oraria:** numero e coordinate dei Settori OBJ, eventuali prove speciali, griglia oraria per le infiltrazioni delle squadre.
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. Qualora un'informazione reperita in gara sia indispensabile per svolgere un'azione in un settore OBJ successivo, gli Arbitri provvederanno a consegnarla al Team in gioco, sia al termine del settore in cui era prevista, sia all'inizio di quello in cui risulterà necessaria.
23. Sullo Storyboard, indicando marca e modello dello strumento GPS utilizzato per il rilevamento, devono tassativamente essere indicate le coordinate cartografiche nel sistema cartografico UTM e relativo Map Datum dei seguenti punti fondamentali:
- OBJ Primari di ogni Settore (Bandiera Rossa)
 - IN di ogni Settore (Bandiera Verde)
 - OUT di ogni Settore (Bandiera Gialla).
- Le coordinate 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 PERCORSO DI GARA PCS "CAMPO DI GIOCO"

28. Ogni Gara si articola in 5 o 6 "game", denominati anche "Scenari" o "Settori OBJ", disposti in successione lungo un percorso prestabilito. In ciascun Settore OBJ la Squadra Partecipante affronta avversari posizionati dal Comitato Organizzativo secondo le necessità dello scenario.
29. Ogni Settore OBJ comprende un Obiettivo Primario, un Obiettivo Secondario e ulteriori prove denominate Bonus (in numero compreso tra 2 e 4). Il corretto svolgimento degli OBJ e dei Bonus, secondo le Direttive di Gara riportate sullo Storyboard, consente l'attribuzione dei relativi punteggi, inclusi i due Bonus Fissi di cui all'art. 37. Ai sensi dell'art. 20, l'Arbitro deve indicare con precisione il momento o l'azione che determina l'assegnazione del punteggio.
30. Pur essendo la PCS originariamente concepita per ambienti boschivi, i Settori OBJ possono essere realizzati anche in scenari urbani o misti, purché garantite le necessarie condizioni di sicurezza. A fini scenografici possono essere impiegati mezzi o strutture dismesse (quali carlinghe, autobus, automezzi, natanti, ponti, capannoni o moli), nel

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



rispetto degli stessi criteri di sicurezza e funzionalità.

31. I Tratti di Trasferimento collegano i Settori OBJ e possono essere utilizzati, a discrezione del Comitato Organizzativo, per lo svolgimento di Prove Speciali di natura tecnica o fisica. Modalità operative e tempistiche di tali prove sono specificate nelle Direttive di Gara riportate sullo Storyboard.
32. La lunghezza dei Tratti di Trasferimento deve essere adeguata al terreno e strutturata in modo tale da impedire alle Squadre l'acquisizione di informazioni visive o acustiche sulle dinamiche del Settore successivo. Le distanze, i tempi e le eventuali prove devono garantire che le Squadre possano effettuare le operazioni di ricarica e di preparazione entro il tempo ordinariamente previsto (di norma dieci minuti).
33. I limiti del Percorso di Gioco, stabiliti dagli Arbitri o dagli Organizzatori e comunicati alle Squadre, sono individuati mediante bindella bicolore (bianco/rosso) o mediante elementi di delimitazione naturali o artificiali già presenti sul terreno. Il superamento di tali limiti nei punti definiti dal Collegio Arbitrale comporta l'applicazione delle sanzioni previste nella Tabella Sanzioni.

I SETTORI OBJ

34. L'Obiettivo Primario è identificato da una bandiera rossa e l'Obiettivo Secondario da una bandiera bianca. Le attività o gli oggetti con cui interagire si trovano entro un raggio di 5 metri dalla bandiera, salvo diversa indicazione fornita per facilitarne il ritrovamento.
35. Per Obiettivi Primari o Secondari collocati in ambiente urbano o all'interno di edifici, le bandiere devono essere posizionate presso l'ingresso principale che conduce al punto esatto dell'Obiettivo, tenendo conto delle prescrizioni specifiche previste per gli OBJ in Struttura Presidiata (art. 87).
36. All'interno di ogni Settore OBJ sono presenti almeno 2 e massimo 4 Bonus, la cui posizione non è segnalata. Essi individuano punti in cui devono essere svolte azioni di gioco ulteriori rispetto alla conquista degli OBJ.
37. Costituisce categoria speciale quella dei Bonus "fissi", sempre presenti in ogni Settore OBJ e non compresi nel numero di cui all'art. 36.
 - Eliminazione di due difensori entro il 50% del tempo concesso: eliminazione, tramite ASG, arbitrale o procedura indicata nello Storyboard, di due operatori della difesa (a raffica, a colpo singolo o figuranti armati).
 - Esfiltrazione entro il 50% del tempo concesso del 50% dei componenti del team d'attacco: bonus volto a promuovere condotte virtuose e dinamiche di gioco efficaci.La disapplicazione dei Bonus fissi può essere autorizzata solo in casi eccezionali, dal Responsabile Arbitrale che approva lo Storyboard, qualora incompatibili con la struttura del Settore OBJ. Ciascun Bonus fisso vale 100 punti.
38. Ogni Settore OBJ deve avere un raggio minimo di 50 metri, con centro ideale individuato nella bandiera rossa dell'Obiettivo Primario, e una lunghezza massima IN-OUT di 200 metri. La bandiera rossa deve essere collocata in modo da consentire l'approccio alla posizione OBJ con possibilità di manovra a 360°, considerando l'ingresso delle Squadre dal Punto IN. Tale presupposto può essere limitato solo in presenza di aree pericolose o non accessibili (es. corsi d'acqua profondi, forti dislivelli, proprietà private, coltivazioni). In questi casi le modalità di accostamento alternative devono essere indicate nelle Direttive di Gara, riportate nello Storyboard, ribadite dagli Arbitri e adeguatamente segnalate sul terreno.
39. Ogni Settore OBJ deve essere segnalato nel Punto IN mediante una o due bandiere verdi e nel Punto OUT mediante una o due bandiere gialle. Si raccomanda di rendere il Punto IN chiaramente identificabile, utilizzando nastro ad alta visibilità e, ove possibile, realizzando una vera e propria "porta d'ingresso".

AZIONI E FASI DI GIOCO

40. Le azioni che ogni Squadra Attaccante, durante la gara PCS è chiamata a svolgere per ottenere il maggior numero dei punti a disposizione sono:
 - La conquista del più alto numero possibile di OBJ Primari
 - La conquista del più alto numero possibile di OBJ Secondari
 - L'acquisizione del più alto numero possibile di Bonus (fissi e non)
 - L'eliminazione del maggior numero possibile dei Giocatori Difensori
 - L'Esfiltrazione/Uscita al Punto OUT di ogni settore OBJ con almeno un giocatore attivo (non eliminato)
 - Il superamento del maggior numero di Prove Speciali (se previste).
41. Le azioni che comportano punteggi negativi sono:
 - La perdita di un operatore (per fuoco nemico/amico, eliminazione arbitrale o di altra natura collegata allo scenario)
 - L'eliminazione di figuranti, VIP o altro personale quando indicato nello Storyboard
 - Gli eventuali comportamenti scorretti descritti nella "Tabella Sanzioni FIPS-ASI PCS" dell'anno in corso.

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- 42.** La conquista degli Obiettivi Primario (+500pt) e Secondario (+300pt) assegnano dei punteggi positivi prestabiliti. Tali operazioni possono essere collegate fra loro quindi, l'una "Azione OBJ Primario" conseguenziale e vincolata all'altra "Azione OBJ Secondario" (esempio: trovare la chiave/aprire la cassaforte = Opzione 1). È altresì possibile mantenere indipendenti i due obiettivi, consentendo l'acquisizione dei punti come normalmente previsto dal Regolamento (esempio: Primario - distruggere radar / Secondario - distruggere batteria missilistica = Opzione 2). Ogni azione di conquista correttamente svolta assegna il suo punteggio prestabilito, senza aver necessariamente eseguito entrambe le azioni. Il combinato disposto delle due opzioni sopra citate genera una terza possibilità, l'obiettivo Secondario costituisce semplificazione per il raggiungimento del Primario, che rimane comunque conseguibile autonomamente (esempio: indicazione del codice corretto / ricerca tra molti codici e apertura valigetta = Opzione 3). Sarà compito del Comitato Organizzativo di Gara chiarire, nello Storyboard e/o tramite spiegazione arbitrale, quale rapporto intercorre tra i due elementi. A scanso di possibili interpretazioni e per la massima trasparenza, in fase di Storyboard e di briefing, il Collegio Arbitrale dovrà precisare quale delle tre Opzioni si applica al settore.
- 43.** L'acquisizione dei Bonus assegna dei punteggi positivi prestabiliti (+200). Tali operazioni o azioni di acquisizione sono indipendenti le une dalle altre e quindi non possono mai essere vincolate alla corretta esecuzione di un altro bonus o di un Obiettivo (primario o secondario).
- 44.** L'eliminazione di tutti i Giocatori Difensori disposti all'interno di un Settore OBJ non può mai rappresentare una procedura di conquista di Obiettivi Primari, Secondari o Bonus. 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, etc. che possono costituire un Bonus. Sarà poi responsabilità del Collegio Arbitrale chiarire nello Storyboard modi, tempi e modalità d'identificazione (chiara e inequivocabile). Si rammenti che sulla tematica esiste già una previsione regolamentare con i Bonus Fissi.
- 45.** I giocatori delle Squadre Attaccanti sono accompagnati o indirizzati al punto di partenza della manche, comune a tutte le squadre. Essi possono muoversi solo dopo il segnale arbitrale. L'inizio dell'azione nel Punto IN (bandiera verde) è segnalato dall'Arbitro di Settore con un unico fischio.
- 46.** La fine dell'azione nel Settore OBJ è segnalata acusticamente dall'Arbitro di Settore ed è determinata da:
- Esaurimento del tempo previsto di gioco (tre fischi)
 - Eliminazione totale della Squadra Attaccante (unico fischio prolungato)
 - Esfiltrazione al Punto OUT di tutti i giocatori attaccanti attivi (unico fischio prolungato).
- 47.** La validità dei punti ottenuti tramite conquista OBJ o acquisizione Bonus non richiede l'esfiltrazione di almeno un operatore: tali punti restano acquisiti anche in caso di eliminazione completa della Squadra Attaccante. Restano tuttavia valide eventuali condizioni specifiche che richiedano l'esfiltrazione di oggetti o elementi di gioco.
- 48.** Alle Squadre di Attacco che riescono entro il tempo massimo stabilito a esfiltrare, ovvero uscire all'OUT del Settore OBJ (bandiera gialla), con almeno un giocatore attivo in gioco (non eliminato), sarà assegnato un punteggio positivo (detto Bonus esfiltrazione, +100pt).
- 49.** Nel caso in cui un'azione di Conquista OBJ (Primario o Secondario) o l'Acquisizione di Bonus prevedano specificatamente la liberazione (prelievo dal luogo in cui si trova) di ostaggi (che siano materialmente rappresentati da comparse, oppure da manichini), questi dovranno essere sempre prelevati in una "Zona Sicura" che deve:
- Essere chiaramente segnalata con bindella a due colori (nastro giallo/nero)
 - Non essere interessata dal tiro dei Difensori né consentire il tiro degli Attaccanti al suo interno
 - Escludere effetti da colpi occasionali finché operatori e VIP non abbiano lasciato fisicamente l'area
 - Vietare agli Attaccanti di sparare dall'interno o sporgersi per ingaggiare.
- 50.** L'Esfiltrazione o trasporto al Punto OUT di uscita di un Settore OBJ di un qualsiasi elemento di gioco, che sia rappresentato da un oggetto, un simulacro, una comparsa, un manichino o tutto ciò annesso e utilizzabile allo stesso fine, non può mai rappresentare una condizione di Conquista di OBJ Primario. Tuttavia, tale azione può essere utilizzata come azione di Conquista di OBJ Secondario o Acquisizione Bonus.
- 51.** Quando un'azione di OBJ Secondario o Bonus richiede l'esfiltrazione di una comparsa, questa deve essere interpretata da un Arbitro FIPS appartenente allo Staff Arbitrale, incaricato di valutare correttamente i colpi ricevuti. In presenza di più ostaggi, è sufficiente che uno sia Arbitro FIPS. Tale valutazione riguarda esclusivamente l'eliminazione propria o degli altri ostaggi, salvo situazioni che comportino sanzioni di massima gravità (cartellino rosso).
- 52.** Nel caso in cui l'OBJ Primario preveda la liberazione di ostaggi (comparse o manichini) oppure il recupero di un oggetto, e la loro successiva esfiltrazione al Punto OUT del Settore OBJ come azione di Conquista OBJ Secondario, le bandiere (rossa e bianca) dovranno essere collocate affiancate (anche fissate allo stesso palo). Ciò avviene in quanto la bandiera rossa indica e segnala il punto dell'Obiettivo Primario mentre quella bianca, in questo caso specifico, il punto di inizio dell'azione di Conquista dell'OBJ Secondario e di conseguenza, quello di partenza del percorso di esfiltrazione che condurrà al punto OUT, a sancire il termine dell'azione stessa.

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- 53.** Altresì, se tale tipo di azione di esfiltrazione viene utilizzata come Acquisizione Bonus, essa non avrà bisogno di alcuna segnalazione con bandiera, fermo restando le modalità esposte riguardanti comparse, manichini oppure oggetti.
- 54.** 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.
- 55.** Nel caso il Comitato Organizzativo della Gara disponga o fornisca, nel contesto del gioco, l'utilizzo di fumogeni utili nelle azioni per la Conquista OBJ o Acquisizione bonus, ne deve sempre specificare, indicandoli sullo Storyboard, i seguenti parametri e procedure d'uso:
- Il luogo dell'utilizzo (Settore OBJ)
 - Il tempo di utilizzo
 - Il tipo di fumogeno 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 a norma di regolamento quale disturbo volontario alla visuale e all'azione dell'Arbitro.

TEMPI DI GIOCO

- 56.** Un settore standard ha una durata di 20 minuti e un trasferimento di 10 minuti. Ne consegue che i tempi teorici di un torneo si aggirino intorno alle due ore e mezza. Con l'autorizzazione del Responsabile Regionale di competenza si possono adottare tempi differenti per adattarli a circostanze particolari.
- 57.** La fase di gioco in un settore OBJ non può avere un tempo di gioco inferiore ai 15' (quindici minuti) e superiore ai 25' (venticinque minuti). Per evitare ritardi tutti i settori devono avere la medesima durata, salvo deroghe autorizzate.
- 58.** Considerando le responsabilità e le conseguenze, di cui all'art. 137, si consiglia l'utilizzo di prove speciali (esempio: marce a tempo) per tenere bassi i tempi di trasferimento.

IDONEITÀ DELLE ASG "AIR SOFT GUN"

- 59.** 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.
- 60.** 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.
- 61.** 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.
- 62.** 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.
- 63.** 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.
- 64.** 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

- 65.** Le Squadre Partecipanti (Team) ammesse a ogni Gara PCS devono avere un numero massimo di 6 (sei) giocatori

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- (detti Attaccanti).
66. 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.
67. Nella Squadra Partecipante deve essere sempre identificato il giocatore con il ruolo di Caposquadra 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.
68. Il vestiario base (giacca/casacca e pantalone), inteso come "Pattern Mimetico" (semplicemente mimetismo) dei Giocatori Attaccanti, deve presentare delle caratteristiche simili (uniformità) per tutti i giocatori della stessa squadra, tali da essere facilmente identificabili dagli Arbitri durante il gioco e aiutare tutte le parti coinvolte a distinguere l'attacco dalla difesa. Le attrezzature individuali indossate, come giberne, gilet-combat, zaini e altro, possono essere a scelta dei giocatori.
69. La Squadra Attaccante che inizi la gara o un Settore OBJ con un numero di giocatori inferiore al massimo previsto non subisce penalità, né vengono considerati i giocatori mancanti come eliminati. L'irregolarità viene annotata sul referto di gara. Eventuali problematiche operative (ad esempio, obbligo di suddivisione in aliquote) saranno risolte dall'Arbitro di Settore, sentito il Responsabile del Collegio Arbitrale. La presente disposizione si applica anche nell'eventualità di abbandono del gioco da parte di uno o più giocatori per cause di forza maggiore.
70. Ogni giocatore della Squadra Partecipante (Team) deve avere un giubbotto/pezza rossa da mostrare/indossare quando eliminato.
71. Ogni Giocatore Attaccante potrà avere una sola ASG a raffica e una sola pistola di back up con funzionamento elettrico, a gas, a molla o misto (sono ammessi anche i modelli a raffica). La pistola di back up non potrà essere alimentata con caricatori maggiorati ma solo con caricatori standard, in numero illimitato. Sono ammesse, come scorta, solo due (2) ASG a raffica di squadra che abbiano passato positivamente i controlli di potenza esposti.
72. È consentito ai Giocatori Attaccanti l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.
73. 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).
74. 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.
75. È consentito l'uso di ottiche e congegni di puntamento per ASG, di qualunque tipo e ingrandimento, purché non basati su sistemi termici o infrarossi. Qualunque dispositivo diverso da quelli standard deve essere preventivamente autorizzato per iscritto dal Collegio Arbitrale. La sola presenza sul campo di un apparato vietato costituisce illecito sportivo conclamato volto ad alterare il risultato (vedi Tabella Sanzioni).
76. 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 DI DIFESA E LA LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

77. 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.).
78. Il compito dei difensori è quello di presidiare e ostacolare, in maniera equa e del tutto imparziale, le azioni di conquista degli OBJ e tutte le altre azioni previste da parte delle squadre in gioco che impegnano i Settori OBJ durante la loro

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



manche. I difensori non hanno in alcun modo incarichi e poteri arbitrali, essi 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, nella piena consapevolezza che il nostro sport è "di situazione" e comporta eventi sempre diversi, devono operare ricercando la maggiore ripetibilità possibile, evitando quindi comportamenti diversi di fronte alla medesima situazione.

79. È possibile prevedere settori OBJ non presidiati (OBJ con "Ribelli" o "Difesa dall'ondata"). 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, OBJ Secondario né, tantomeno, l'acquisizione di Bonus, ma verranno conteggiati come i normali difensori a presidio (+20pt cadauno). Addosso ai "ribelli" non potranno mai esserci bonus o altri documenti utili al conseguimento dei punti. I "ribelli" devono avere un atteggiamento aggressivo, ben calcolato dall'organizzazione al fine di raggiungere il proprio scopo scenografico e di gioco. Se un difensore adotta tecniche troppo conservative, simili a quelle di un attaccante, celandosi e modificando così la dinamica di gioco, è facoltà dell'arbitro effettuare una eliminazione arbitrale (analoga a quella del tiro alla libanese/talebana) con acquisizione dei 20 punti previsti. Trattandosi di un rovesciamento delle normali condizioni di gioco, le modalità organizzative vanno condivise con il Referente Arbitrale che supervisiona lo Story Board.

80. È altresì possibile prevedere settori OBJ composti da operatori misti, appartenenti sia alla Difesa Fissa sia 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:

- 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.

81. Se espressamente descritto nello Storyboard, è permesso inserire un difensore denominato "Sniper" all'interno della gara. 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, Secondario o Bonus, secondo quanto previsto dallo scenario di gioco.

82. Non vi è nessuna limitazione alla scorta di ASG nei Settori OBJ a uso dei Giocatori. È consentito ai Giocatori Difensori l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.

83. Ai Giocatori Difensori 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.

84. Il vestiario dei Giocatori Difensori non ha vincoli particolari di uniformità, viene deciso e comunicato agli stessi dal Comitato Organizzativo, in base alle esigenze scenografiche e di ambientazione della gara stessa. Ogni giocatore della Difesa deve avere un giubbotto/pezza rossa da mostrare/indossare quando eliminato.

85. Ai soli fini del ruolo difensivo nei Settori OBJ, è consentito l'uso di ottiche con qualsiasi ingrandimento e dispositivi di puntamento per ASG. Sono invece vietati sistemi di puntamento termici o a infrarossi. L'impiego di qualsiasi dispositivo non standard deve essere autorizzato preventivamente dallo Staff Arbitrale con atto scritto e verbalizzato; la decisione è inappellabile e conforme al Regolamento PCS

POSIZIONAMENTO DEI GIOCATORI DIFENSORI

86. Prima dell'inizio di ogni manche, i Giocatori Difensori disposti in ogni Settore OBJ, sotto il controllo dei rispettivi Arbitri di Settore, dovranno posizionarsi secondo le direttive organizzative (in base a quanto stabilito dal Comitato

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



Organizzativo e/o Collegio Arbitrale) all'interno del Settore OBJ, facendo attenzione a:

- Non prendere posizione entro un raggio inferiore ai 5 metri dal palo con Bandiera Rossa indicante l'Obiettivo Primario
- Non prendere posizione entro un raggio inferiore ai 5 metri dal palo con Bandiera Bianca indicante l'Obiettivo Secondario
- Non prendere posizione a meno di 20 metri dai punti IN e OUT di ingresso e uscita del Settore OBJ.

Non è consentito ai Giocatori Difensori ingaggiare i Giocatori Attaccanti nelle immediate vicinanze dell'ingresso **IN**. L'ingaggio è consentito esclusivamente dopo che almeno un Giocatore Attaccante abbia superato la distanza di **20 metri** dall'IN. Diversa è la disciplina relativa alla zona **OUT**: nessun Difensore può essere posizionato entro **20 metri** dalla bandiera gialla. Tuttavia, gli Attaccanti possono essere regolarmente ingaggiati dalle ASG difensive fino al momento in cui avranno fisicamente oltrepassato la bandiera gialla, certificando così la propria esfiltrazione. L'Organizzazione di Gara e gli Arbitri hanno l'obbligo di ricordare, prima dell'inizio della gara, le corrette norme di posizionamento e le distanze regolamentari di ingaggio ai Giocatori Difensori.

87. In merito alle indicazioni dell'articolo precedente le sanzioni sono le seguenti:

- Nel caso di Operatore nei 20 metri o tiro dentro i 20 metri prima del superamento del limite, è prevista l'eliminazione arbitrale del difensore e, se necessario, il reintegro degli operatori attaccanti eliminati (facoltativa la ripartenza dall'IN del settore senza il difensore)
- Nel caso di Operatore negli ultimi 20 metri, è prevista l'eliminazione arbitrale del difensore e, se necessario, il reintegro degli operatori eliminati
- Nel caso di Operatore nei 5 metri dalla bandiera dell'obiettivo primario o secondario, l'Arbitro ha il dovere di eliminare (cd. "eliminazione arbitrale") il difensore e consentire la ripresa del gioco (con l'attribuzione dei 20 punti per l'eliminazione).
- Fa eccezione alla regola dei 5 metri una eventuale struttura, tipicamente un bunker che, per sua natura e funzione, non può essere garantita come libera. In tali casi, la bandiera rossa verrà posizionata all'ingresso della struttura. L'eccezione (cd. "*Obiettivo in struttura presidiata*") dovrà essere specificata nello storyboard dell'evento.

88. I Giocatori Difensori presenti in ciascun Settore OBJ possono muoversi e posizionarsi solo secondo le direttive impartite dall'Arbitro di Settore, al fine di garantire la ripetibilità delle condizioni di gioco per tutte le squadre partecipanti. Il punto di partenza di ogni difensore, valido come posizione di inizio ingaggio, deve essere sempre lo stesso per tutte le squadre ed essere conosciuto e approvato dall'Arbitro. Il movimento dei difensori deve essere coerente, ripetibile e privo di improvvisazioni, limitandosi esclusivamente a quanto stabilito nelle direttive arbitrali e organizzative.

89. Nel caso il Comitato Organizzativo di Gara decida di predisporre dei difensori fissi all'interno dei Settori OBJ, tali difensori dovranno, sotto il controllo arbitrale, mantenere la medesima posizione nei confronti di tutte le squadre attaccanti in gioco. Il movimento del difensore (solo in questo specifico caso) sarà considerato dai Direttori di Gara come eliminazione del difensore stesso.

COMPARSE E PERSONAGGI

90. 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 della prestazione sportiva.

91. Le Comparse 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.

REGOLE D'INGAGGIO

92. Si ritengono validi, al fine dell'eliminazione del giocatore avversario, tutti i colpi diretti contro la sua sagoma ovunque la raggiungano (ASG compresa).

93. Non sono mai considerati validi ai fini dell'eliminazione dei giocatori (Attaccanti e Difensori) i colpi a segno di rimbalzo,

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- sia in ambiente boschivo che urbano, ma anche in tutte le altre situazioni o ambientazioni previste. Dato che è un elemento difficilmente autovalutabile, l'operatore che avverte un colpo a destinazione è tenuto alla dichiarazione. Sarà l'Arbitro, se opportuno, a rimetterlo in gioco giudicando il colpo di rimbalzo.
- 94.** 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 alla dichiarazione. Sarà l'Arbitro, se opportuno, a rimetterlo in gioco giudicando il colpo "a palombella".
- 95.** Sono validi, ai fini dell'eliminazione dal gioco, anche i colpi portati a segno tra giocatori attaccanti della stessa squadra o tra difensori (detta anche situazione blu su blu).
- 96.** 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.
- 97.** I Giocatori Difensori non sono assolutamente né Arbitri né loro collaboratori. Non hanno diritto di effettuare segnalazioni o rimozioni.
- 98.** 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 una irregolarità nel comportamento di gioco descritto, a eliminare di diritto dal gioco il giocatore imputato nella scorrettezza (detta eliminazione arbitrale).
- 99.** Un particolare tipo di eliminazione è dato dal termine del tempo stabilito. Qualunque operatore non esfiltrato all'OUT di Settore va considerato eliminato.
- 100.** Si ritengono validi al fine dell'eliminazione di ogni giocatore, qualsiasi ruolo esso ricopra, 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.
- 101.** Per motivi di sicurezza dei giocatori, quando il Comitato Organizzativo e lo Staff 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 e segnalata dagli Arbitri di Settore alle squadre prima dell'inizio dell'azione stessa. L'errore in un momento di foga o per malfunzionamento non può comportare direttamente l'eliminazione. Va letto in un'ottica più completa di condotta e rispetto per le regole, il gioco e gli avversari e, se si rende necessario, va sanzionato in questi termini come da Tabella Sanzioni.
- 102.** All'interno di un Settore OBJ, oltre alle situazioni già previste e regolamentate per la "liberazione VIP/ostaggi", il Comitato Organizzativo potrà stabilire delle "Zone Franche" interdette agli ingaggi, per consentire ai Giocatori Attaccanti di eseguire le operazioni indicate (Conquista OBJ o Acquisizione Bonus) senza essere sottoposti al tiro avversario da parte dei Giocatori Difensori (in queste aree ovviamente sarà vietato anche il fuoco di risposta da Attaccanti a Difensori). Tali Zone Sicure, se non è possibile delimitare degli spazi fisicamente chiusi, devono essere sempre delimitate in modo chiaro e inequivocabile. Le modalità di operatività nelle Zone Sicure e loro collocazione nel contesto della gara dovranno essere indicate nello Storyboard e segnalate dall'Arbitro di Settore OBJ dove previste.

COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI DURANTE LA GARA PCS

- 103.** 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 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).

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



OPERATORI COLPITI ED ELIMINATI

- 104.** Durante lo svolgimento della gara i giocatori colpiti, qualunque ruolo essi 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 dovranno immediatamente defilarsi dall'azione di gioco solo qualora rischino di ostacolare il tiro alleato o avversario. Salvo diversa indicazione dell'Arbitro di Settore OBJ, gli operatori eliminati dovranno rimanere nell'area ove sono stati colpiti e indossare un fazzoletto rosso a indicare la loro estraneità al gioco. È facoltà dell'Arbitro valutare caso per caso e spostare i giocatori colpiti in aree più idonee per la funzionalità del gioco o la sicurezza dell'evento.
- 105.** 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 ed eliminarlo 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.
- 106.** I Giocatori Difensori non possono avvalersi del giudizio arbitrale del "Beneficio del dubbio e buona fede", in quanto non sono giocatori in competizione ma parte dello scenario di gioco approntato. Su di essi l'Arbitro può intervenire con l'eliminazione arbitrale, senza conseguenze sul punteggio di gioco (al netto dei 20 punti regolamentari che vengono assegnati), nelle casistiche previste dai cartellini verdi (vedi Tabella Sanzioni), nel caso di mancato rispetto della distanza di 5 metri dalla bandiera OBJ e nei casi dei 20 metri iniziali e finali non rispettati.
- 107.** 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 punita alla mancata dichiarazione (vedi Tabella Sanzioni).
- 108.** Nei termini regolamentari di eliminazione, va considerato eliminato/colpito il singolo giocatore che attiva, se previsto, il dispositivo difensivo (mina o trappolamento), quindi mai i giocatori non responsabili dell'attivazione, anche se posizionati nelle immediate vicinanze del dispositivo azionato.
- 109.** 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 PCS

- 110.** Sono considerati Arbitri PCS tutti i soggetti appartenenti alla **asd FIPS** in possesso dei requisiti di idoneità previsti dal Regolamento Arbitrale, i loro incarichi e poteri dipendono dalla tipologia di Arbitro (si veda sul punto il documento dedicato "Gradi Arbitrali"). Naturalmente un grado successivo, anche se formalmente finalizzato a uno scopo all'interno della gestione della competizione può svolgere qualunque incarico normalmente riservato alle categorie precedenti, di conseguenza. I suddetti Arbitri sono obbligati a rispettare e far rispettare le normative espresse e i regolamenti dello specifico contesto sportivo a garanzia della stessa e soltanto loro hanno il potere di attribuire punteggi positivi o negativi.
- 111.** Le mansioni arbitrali in una gara di Soft Air PCS si suddividono in tre compiti specifici utili al controllo delle fasi preliminari del gioco vero e proprio e successive alla gara, così articolate:
- Collaboratori Arbitrali di Settore OBJ - 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.
 - Arbitri Primari di Settore OBJ - Primo Arbitro, Grado C - Si occupano della direzione di gara vera e propria e quindi del controllo delle azioni di gioco sui Settori OBJ disposti in una gara. 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.

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- Arbitri addetti ai controlli dei giocatori, punteggi e sicurezza - Responsabili di gara, Grado B - Si occupano, in fase pre-gara, del controllo formale delle credenziali dei giocatori e delle Associazioni 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.
- 112.** Il Collegio Arbitrale di Gara o Staff Arbitrale sarà costituito nella forma minima prevista da 10 Arbitri (2 per Settore OBJ), 1 Direttore di Gara (Capo Arbitri) e 1 responsabile dei test di sicurezza (prova joule), per un totale di almeno 12 elementi (1 B, 5 C, 6 D). Essi avranno il compito generale di dirigere e controllare la correttezza delle fasi del gioco, compilare i Tabulati Punteggio riferiti a ogni manche e stilare la classifica. È comunque discrezione del Collegio Arbitrale impegnare un numero maggiore di Arbitri rispetto a quello minimo previsto.
- 113.** 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.
- 114.** 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.
- 115.** 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.
- 116.** 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.
- 117.** Gli Arbitri nelle zone di gioco attivo (Settori OBJ) sono obbligati a portare le dovute protezioni agli occhi e saranno sempre riconoscibili tramite una pettorina ad alta visibilità (normalmente di colore rosso).
- 118.** Gli Arbitri hanno come obiettivo primario la gestione dell'obiettivo e delle persone a esso dedicate per garantire la massima ripetibilità. 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

- 119.** Al termine di ogni Settore OBJ, l'Arbitro di Settore avrà la cura di compilare il Tabulato punteggi (cartaceo o tramite applicazione), su cui saranno riportati i dati dei parametri di gioco, i risultati, le convalide e le 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 della Squadra di Attacco nel Settore OBJ (IN)
 - Orario di uscita della Squadra di Attacco dal Settore OBJ (OUT)
 - Tempo impiegato
 - Conquista OBJ Primario (SI o NO)
 - Conquista OBJ Secondario (SI o NO)
 - Acquisizioni Bonus (SI o NO)
 - Acquisizione Bonus Fissi (SI o NO)
 - Attaccanti Eliminati (n°)
 - Difensori Eliminati (n°)
 - Comparsa Eliminate, se previste (n°)
 - Esecuzione Esfiltrazione (Uscita OUT)
 - Condotta nelle prove speciali
 - Ammonizioni/Sanzioni
 - Punteggi Parziali (il totale lo conteggia e ratifica il Responsabile al termine della gara, nel caso della app vengono proposti i conteggi che verranno comunque ratificati in HQ). Si veda per ulteriore dettaglio il materiale dedicato.
- 120.** Gli Arbitri di Settore possono disporre della applicazione dedicata, che trasmette in automatico i punteggi all'HQ e al sito **FIPS**. Qualora non ci sia copertura dati sul territorio si può optare per la versione cartacea con i Tabulati

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



Punteggi: dopo la compilazione l'arbitro consegna la copia ufficiale alla squadra, la fotografa e ne consente la fotografia se richiesto. Al termine della competizione, il Responsabile di Gara, alla presenza del Caposquadra interessato, effettuerà il calcolo matematico dei punteggi segnati dagli Arbitri di Settore, verificandone la coerenza e assegnando il punteggio a ogni Settore e quindi all'intera prestazione.

- 121.** I Capisquadra sono responsabili dei loro Tabulati Punteggi e avranno 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. Possono essere ammesse le copie fotografiche degli arbitri o dei Capisquadra come back up ma, se non fossero state prese o fossero smarrite, la responsabilità ricadrebbe, comunque, sul responsabile della squadra e non sull'organizzazione.
- 122.** La mancata compilazione, rilevata in sede di conteggio punti, di una o più caselle di valutazione delle azioni o delle prove previste presenti su uno o più Tabulati Punteggi da parte di un qualsiasi Arbitro di Settore, 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 di Settore dopo l'Uscita dall'OUT di Settore.

PUNTEGGI E CLASSIFICA DI GARA

- 123.** Al termine della gara viene effettuata una valutazione numerica (detta punteggio) che determina il risultato complessivo della manche di ogni singola Squadra Partecipante e concorre alla formazione della Classifica della Gara. Il punteggio complessivo si compone di Punti Positivi (Conquiste e Acquisizioni) e di Punti Negativi (Attaccanti e Comparsa eliminate) che riducono i primi.
- 124.** 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.
- 125.** I punti generati dalla conquista o meno delle azioni sono i seguenti:
- + 500 Punti > Conquista OBJ Primario
 - + 300 Punti > Conquista OBJ Secondario
 - + 200 Punti > Acquisizione Bonus
 - + 200 Punti > Esecuzione corretta Prova Speciale
 - + 100 Punti > Esfiltrazione all'OUT di almeno un Giocatore Attaccante attivo (in gioco)
 - + 100 Punti > Conquista Bonus fisso
 - + 20 Punti > Per ogni Giocatore Difensore eliminato
- Generano punti negativi le seguenti condizioni:
- - 10 Punti > Per ogni Giocatore Attaccante eliminato
 - - 50 Punti > Per ogni Comparsa eliminata (quando previsto dallo Storyboard).
 - - x Punti > Per i comportamenti scorretti descritti nella "Tabella Sanzioni FIPS-ASI PCS" dell'anno in corso.
- 126.** 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 totalizzato nei vari settori. Il tempo di un Obiettivo è computabile solo se lo stesso viene regolarmente concluso, in caso contrario, viene attribuito il tempo totale previsto. In caso di ennesima parità, il maggior numero di Obiettivi Primari conquistati in gara e a seguire il maggior numero di Obiettivi Secondari ed eventualmente il maggior numero di Bonus acquisiti.
- 127.** La Classifica Finale di Gara, fissa il risultato definitivo e immutabile della competizione. Una volta definita viene sottoscritta dal Capo Arbitro di Gara designato dal Collegio Arbitrale e ha valenza ufficiale in caso di tappe (gare) successive di Campionato (con l'assegnazione dei punteggi previsti), fatte salve le eccezioni previste dagli articoli precedenti.
- 128.** Nel caso in cui, per gravi motivi, non si possa far terminare il torneo a una o più squadre, si applica il seguente punteggio: per ogni settore che non si è potuto portare a termine vengono conteggiati due valori di cui si fa la media. Il valore A è la media dei punteggi dei settori precedenti della squadra. Il valore B è costituito dalla media dei risultati ottenuti dagli altri Team sul settore che non può essere portato a termine (esempio: se la media dei settori precedenti del Team è 900 "A" e la media sul settore delle altre squadre è 1000 "B", il risultato attribuito sarà 950). Tale correzione

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



sarà effettuata in HQ o, in caso di utilizzo dell'applicazione, dal webmaster del sito, che modificherà appena possibile la classifica. In questo caso eccezionale farà fede la classifica diramata (con adeguate spiegazioni) tramite il gruppo di WA o altra piattaforma di condivisione relativa alla gara.

- 129.** Nel caso in cui i fatti sopra richiamati non siano riconducibili a un evento terzo, imprevedibile ed esterno, ma a causa di un comportamento imputabile all'organizzazione (ivi compreso l'arrivo del buio per carenze logistiche), il Comitato Organizzativo è tenuto alla restituzione immediata delle quote di gara relative alle squadre coinvolte.
- 130.** La classifica di campionato, la classifica di tappa e i criteri di piazzamento seguono i punteggi indicati nel Regolamento di Partecipazione dell'anno in corso.

ALLESTIMENTI SCENOGRAFICI, RIPARI E DISPOSITIVI DIFENSIVI

- 131.** 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.

- 132.** 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.

- 133.** 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 o Secondari. 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 o nei tratti di trasferimento all'interno di un'Azione di Gioco o Prova Speciale denominata "Campo o Percorso Minato". In tal caso:

- 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.

PROVE SPECIALI, NAVIGAZIONE ED ALTRI CONCETTI DI GIOCO

- 134.** Durante una qualsiasi Gara PCS, il Comitato Organizzativo può prevedere delle prove di navigazione terrestre o cartografia utili per la Conquista di Obiettivi Primari e Secondari, oppure Acquisizione Bonus o superamento di Prove Speciali.

- 135.** Le prove di navigazione terrestre o cartografia potranno essere effettuate dalle Squadre Partecipanti con l'ausilio di strumentazioni elettroniche quali GPS o per mezzo di strumenti tradizionali come carte topografiche e bussola. I termini di svolgimento e gli strumenti utilizzabili nelle prove enunciate dovranno essere indicate sempre nello Storyboard.

- 136.** Possono essere utilizzate come prove navigazione o cartografia le seguenti procedure:

- Dati i punti cartesiani specificati per Sistema o Reticolo (UTM) e Map Datum, identificarli sulla Carta Topografica (IGM) e trascriverli esattamente
- Dati i punti cartesiani già indicati e trascritti sulla carta topografica, rilevare le corrispondenze in coordinate cartesiane e comunicarle esattamente

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- Dato un punto di osservazione del territorio e un Carta Topografica dello stesso, identificare per mezzo dell'osservazione un punto caratteristico e riconoscibile, indicarlo correttamente sulla Carta Topografica e rilevarne le coordinate
 - Dati due punti e le rispettive coordinate, eseguire una navigazione sul territorio tra i due punti dati
 - Dato l'azimut in gradi, determinare la giusta direzione di marcia
 - Tutto quanto analogo e di pari difficoltà in termini di Cartografia riferito a quanto appena esposto • Esercizi cartografici noti o il cui metodo di esecuzione viene descritto nello Storyboard.
- È comunque discrezione del Comitato Organizzativo ideare nuove prove da sottoporre in gara, sotto il controllo dell'organo arbitrale.

137. Possono essere spunto e ispirazione per l'inserimento in gara delle prove speciali le seguenti procedure:

- Navigazione Terrestre e Cartografia
- Fotografia di elementi determinati
- Campo Minato
- Marcia Commando a tempo
- Riconoscimento Simbologia NATO
- Riconoscimento Mezzi Militari • Prove con apparati elettronici • Prove fisiche di vario genere.

È comunque discrezione del Comitato Organizzativo ideare nuove prove da sottoporre in gara, sotto il controllo dell'organo arbitrale.

SICUREZZA DEI GIOCATORI E RISPETTO PER L'AMBIENTE

138. 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.**

139. In occasione di Gare PCS 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 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.

140. 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.

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

142. 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

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



- 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.
- 143.** 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.
- 144.** 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.
- 145.** Il Collegio Arbitrale, di comune accordo con il Comitato Organizzativo di Gara, 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.
- 146.** 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.
- 147.** 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

- 148.** 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 Didattico della **asd FIPS** della regione esterna prescelta che dovrà ricevere lo Storyboard completo almeno 30 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

- 149.** 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.
- 150.** 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.
- 151.** 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.
- 152.** 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.
- 153.** La partecipazione alle gare comporta l'accettazione integrale del presente articolo e delle norme connesse alla gestione disciplinare.

LEGITTIMITÀ E CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO

- 154.** La conoscenza del Regolamento di Gioco per la specialità del Gioco del Soft Air Pattuglie Combat a Scenari

ASI Nazionale Settore Soft Air

Via G. Ferrari 7/5 16125 Genova

P.IVA 02962040990

savona@asinazionale.it

Cell: 3479072249



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

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

155. 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.

156. 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