

FIPS

SPECIALITÀ SOFTERISTICHE A PATTUGLIA

O.N.A.S.P.

Organo Nazionale Arbitri SoftAir Pattuglie



REGOLAMENTO DI GIOCO SOFT AIR FIPS PCN

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

Versione 5.0

Anno 2024

La **FIPS** e l'Organo Nazionale Arbitri SoftAir Pattuglie da ora **ONASP** 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** sotto la supervisione di **ONASP**.

STRUTTURAZIONE ORGANIZZATIVA GARE E CAMPIONATO PCN

1. La **FIPS** stabilisce che le gare PCN, nell'espressione agonistica, siano strutturate in un campionato nazionale suddiviso in gare dette anche Tappe regionali, generalmente a gironi con conseguente Finale Nazionale. I parametri organizzativi dettagliati, di strutturazione e ammissione delle squadre, sono sempre stabiliti da specifici "Regolamenti di Partecipazione" ai suddetti Campionati.
2. Alla **FIPS** sono annessi, facendone attivamente parte, i Coordinamenti Regionali/Interregionali Promotori che gestiscono e organizzano le gare regionali di qualificazione alla Finale.
3. Il presente Regolamento costituisce applicazione pratica dei principi contenuti nello Statuto della **FIPS** e se ne fa ampio rimando per tutti gli aspetti giuridici inerenti all'organizzazione delle tappe; viene di conseguenza emesso in pieno rispetto delle fonti normative primarie e cd. "secondarie" dal legislatore, quindi con esplicito riferimento alla Legislazione Sportiva, dell'Ente di Promozione Sportiva ASI e al C.O.N.I. ove applicabile. Per tutti i punti non richiamati o in caso di conflitto fa sempre fede la legislazione italiana vigente.
4. In quanto regolante l'attività competitiva ufficiale del Campionato Italiano Soft Air PCN e dei Campionati Regionali/interregionali annessi, altresì delle singole Gare o Tornei, il presente testo è applicabile solo in funzione di tornei ufficiali della **FIPS**. La verifica e l'omologa della legittimità di detta applicazione ricade sull'Organo Nazionale Arbitri Softair Pattuglie (d'ora in avanti ONASP) nelle modalità di seguito esposte.

PREPARAZIONE DELLA GARA PCN

5. Ciascuna Gara di Soft Air PCN che sia Tappa di Campionato Regionale, Interregionale, Campionato Nazionale PCN o Singola Gara o Torneo, è regolata da questo Regolamento di Gioco. Il mancato rispetto delle Norme indicate nel presente documento inficia la validità della competizione ai fini della classifica. Costituisce eccezione l'autorizzazione di un Responsabile Didattico/Dirigente Arbitrale Regionale o Nazionale con delega alla singola competizione che verifica nei modi e limiti stabiliti dall'ONASP se la competizione disponga dei requisiti necessari.
6. La conformità del terreno di gara e la validità della gara devono essere predeterminate in collaborazione dal Comitato Organizzativo di Gara e dal Collegio Arbitrale ONASP (anche detto Staff Arbitrale di Gara) secondo i termini imposti dal presente Regolamento.
7. Il Collegio o Staff Arbitrale ONASP incaricato di arbitrare la Gara dovrà verificare, prima dell'inizio della stessa, la conformità del terreno ai requisiti di sicurezza e richiedere che l'Organizzazione provveda, ove possibile, a segnalare o rimuovere per tempo eventuali ostacoli di intralcio ritenuti pericolosi per lo svolgimento. Qualora sia necessario derogare alle norme per quanto indicato al punto 6 e 7 è necessaria l'autorizzazione del Dirigente Arbitrale immediatamente superiore (Regionale se non coinvolto nella competizione nazionale in caso contrario).

8. Quando previsto o richiesto occorre verificare, per lo svolgimento della gara, le autorizzazioni della Pubblica Amministrazione territoriale (Comune, Provincia e Regione), nonché l'eventuale soddisfacimento dei requisiti di Pubblica Sicurezza richiesti dalla stessa (esempio: presenza di personale da adibire all'Ordine Pubblico).
9. Nella Gara PCN, come munizionamento delle ASG, è consentito il solo ed esclusivo utilizzo di pallini (BB) di diametro 6 mm e di esclusivo colore bianco (ai sensi del d. lgs 204/2010) con peso compreso tra 0,20 e 0,32 grammi in materiale organico foto o biodegradabile. Sarà onere di ogni operatore e/o ASD dimostrare in caso di controllo della Pubblica Autorità la biodegradabilità dei propri BB. Fa eccezione il caso in cui l'Ente giuridico responsabile del territorio di gioco/gara, che sia ente ambientale o di pubblica sicurezza, imponga per iscritto l'uso di pallini a bassa visibilità. Qualora la manifestazione sia denominata a "CARATTERE NOTTURNO" subentrerà l'obbligo di pallini (BB) fotosensibili (TRACCIANTI) nel rapporto del 100%. In alternativa al pallino TRACCIANTE i giocatori, che siano attaccanti o difensori, avranno l'obbligo di ingaggiare "IN LUCE DI TORCIA". La non ottemperanza di tale normativa comporta l'allontanamento dal game dell'operatore stesso (CARTELLINO VERDE). L'organizzazione definirà, in maniera autonoma, gli orari vincolati a tali obblighi.

CONTROLLO DEI REQUISITI DEI GIOCATORI

10. Il Collegio Arbitrale, in collaborazione con il Comitato Organizzativo di Gara, prima di dare avvio alla gara di ogni singola squadra partecipante, dovrà effettuare i controlli di legittimità sociale, assicurativa e fisica degli atleti partecipanti, unitamente ai controlli sulla sicurezza individuale e degli strumenti o attrezzi di gioco (ASG - Air Soft Gun).
11. Sarà responsabilità esclusiva delle ASD o ASS partecipanti garantire che la loro associazione sia regolarmente costituita, regolarmente affiliata all'**Ente di Promozione Sportiva ASI** e regolarmente assicurata, nella sua struttura e nei singoli componenti partecipanti all'evento. Tale garanzia verrà sottoscritta attraverso distinta di partecipazione che fungerà da manleva nei confronti dell'organizzazione, nonché da autorizzazione dei partecipanti ad agire in nome e per conto delle ASD o ASS rappresentate.
12. Potranno essere ammesse, ai fini della partecipazione, squadre miste con un nome temporaneo di Team, nel caso di campionati, gare o tornei singoli, ossia con Atleti provenienti da diverse ASD, autorizzati e certificati dai rispettivi presidenti delle ASD di appartenenza, purché ciascuno di essi rispetti le condizioni dei precedenti punti. Non possono essere ammessi in nessun caso giocatori con squalifiche in corso.
13. Le certificazioni mediche idonee alla pratica del Soft Air nella forma competitiva sono quelle stabilite dalla normativa vigente in merito alle associazioni sportive dilettantistiche. Le certificazioni degli atleti che saranno impegnati nella gara, considerate valide come sopra esposto, sono a cura e responsabilità dei presidenti delle ASD. Per gli eventi agonistici la **FIPS** consiglia sempre il "certificato medico agonistico di tiro dinamico sportivo DR001".
14. Per semplificazione delle operazioni di controllo sopra esposte, a ogni ASD partecipante agli eventi con una sua Squadra, sarà fornito un documento prestampato e comune a tutti (da anticiparsi via mail in formato Excel) detto "Lista Partecipanti" e riportante nome ASD, nome cognome e numero di tessera degli atleti schierati in gara. Inoltre, il rappresentante o caposquadra si occuperà di presentare la "Dichiarazione Liberatoria" debitamente compilata e firmata in originale all'arrivo al campo di gara. Il numero sequenziale col quale compaiono i giocatori corrisponde anche al numero della fascia identificativa che ogni giocatore porterà ben visibile sul braccio dal briefing sino al debriefing. Il caposquadra, per convenzione, corrisponderà sempre al numero 1, mentre gli altri numeri sono liberi.
15. Sarà obbligo dell'organizzazione di gara verificare l'identità dei partecipanti, raccogliere le distinte di partecipazione e manleve controllandone i contenuti. **Il presidente della ASD stessa è ritenuto responsabile per la veridicità di tale documentazione.** Nelle fasi successive alla manifestazione potranno essere svolti controlli sui relativi tesseramenti degli atleti. Nel caso in cui un atleta risulti sprovvisto di tesseramento assicurativo presso l'**EPS** citato, viene applicata la sanzione di squalifica della ASD dall'evento.
16. In caso di dimenticanza della documentazione richiesta la squadra in questione, su garanzia e responsabilità del proprio rappresentante legale o persona delegata, potrà ugualmente partecipare alla competizione, inviandola al responsabile del Comitato Organizzativo, entro e non oltre le 24 ore successive alla gara. La mancata presentazione della documentazione prevista e richiesta comporta la nullità della partecipazione e zero punti assegnati, con gli adeguamenti necessari alla classifica e ai punteggi, nonché il deferimento del singolo e della ASD di fronte al Giudice Sportivo ONASP.

DIRETTIVE DI GARA PCN "LO STORYBOARD O BOOK"

17. Lo Storyboard è redatto dall'organizzazione, verificato e certificato dal Collegio Arbitrale ONASP e rappresenta il "Documento Guida" in cui sono riportate tutte le caratteristiche della Gara PCN, da considerare unitamente alle specifiche Direttive di Gara. Prima di inizio gara deve sempre e comunque essere accompagnato, in forma esplicativa, da un "briefing" condotto da un Responsabile Organizzativo o Arbitro, nei confronti dei capisquadra

e, a discrezione dell'organizzatore, di tutti o parziali membri della Squadra Partecipante.

18. Obbligatoria, prima dello svolgimento di ogni Gara PCN, nei tempi necessari stabiliti per la consultazione da parte di tutti i Giocatori Partecipanti, il Comitato Organizzativo di Gara deve stilare e diffondere il documento detto "Storyboard o Book". Tale documento deve contenere le "Direttive di Gara", tutta la spiegazione tematica o trama della gara in modo chiaro e inequivocabile, indicando tutte le azioni per la conquista degli Obiettivi Primari e l'acquisizione dei Bonus di ogni singolo Settore OBJ previsto, le zone battute dalla Pattuglia di Controllo Territoriale, le aree di interesse delle Unità Speciali, la presenza e la dislocazione di eventuali Waypoint, Recon, punti di rilevamento dati o informazioni al di fuori dei Settori OBJ, i punti di Infiltrazione-Esfiltrazione di Gara e relativi orari stabiliti.
19. La trasmissione dello Storyboard alle Squadre Partecipanti può avvenire in diversi modi, l'importante è che sia sempre garantita la chiara e corretta comunicazione delle prime Direttive di Gara almeno un mese prima (30 giorni) dall'inizio della stessa. Quindi, può essere pubblicato e diffuso nei seguenti modi e tempi:
 - Trasmissione dello Storyboard in maniera integrale, con tutte le spiegazioni e direttive previste, chiare e definitive, 30 giorni prima della gara. Per le altre direttive e integrazioni, tra cui i punti o coordinate cartesiane, non oltre una settimana prima della gara stessa
 - Suddivisione della trasmissione dello Storyboard in una prima comunicazione che indichi le Direttive di Gara (un mese prima) e successive informazioni esplicative (dette release) che lo completeranno in modo chiaro e definitivo (non oltre una settimana prima) della gara.
20. Lo Storyboard può iniziare con un "prologo storico o antefatto" tratto dalla realtà o frutto della fantasia e può altresì contenere informazioni utili ai partecipanti durante la gara.
21. Nello Storyboard deve essere sempre indicato il numero di Settori OBJ previsti dalla gara e la loro disposizione nell'area o Territorio di Gara.
22. Nello Storyboard devono essere indicate le caratteristiche tecniche della Gara PCN (dette anche Specifiche di Gara), quali:
 - Scenario o ambientazione previsto (per esempio: prevalentemente boschivo, presenza di scenari urbani, presenza di altri tipi di scenari, quindi misto)
 - Numero delle Squadre o Team ammesso a partecipare alla gara
 - Valutazione dell'impegno fisico previsto in gara (basso, medio, alto)
 - Valutazione dell'impegno tecnico previsto in gara (basso, medio, alto)
 - Orari di infiltrazione/esfiltrazione delle Squadre Partecipanti, con indicazione delle relative coordinate (anche diversi tra loro)
 - Orari di apertura e chiusura (orario entro il quale sarà possibile ottenere l'ultima "Luce Verde"), con relative coordinate riferite al Settore OBJ nel punto dell'OBJ Primario
 - Metodo di richiesta apertura Finestre di ingaggio da parte dei Team Partecipanti, dettagliando specificatamente se in modalità "Luce Verde" o "Luce Verde centralizzata"
 - Canali Radio assegnati alle squadre, all'organizzazione, alle richieste di "Luce Verde", all'emergenza ed eventuali altri modi e mezzi di comunicazione
 - Utilizzo di eventuali mezzi di trasporto per i trasferimenti delle squadre
 - Indicazioni sulla necessità di apparati o conoscenze specifiche in dotazione della squadra di attacco per svolgere la missione, che esulino dal normale gioco del softair (esempio: strumentazioni speciali, apparati fotografici, conoscenza lingue straniere)
 - Materiali, apparati o strumentazioni messi a disposizione dall'organizzazione ai fini del gioco
 - Eventuali zone pericolose non accessibili durante il gioco.
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
 - Waypoint
 - Recon.
24. 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.
25. Sullo Storyboard saranno segnalati ogni altra situazione, apparato o procedura non esplicitamente prevista dal Regolamento di Gioco, ma verosimilmente inserita e applicata alla singola gara, fermo restando che non sia in contrasto o contravvenga alle direttive e regole imposte dallo stesso Regolamento di Gioco.

IL TERRITORIO DI GARA PCN "CAMPO DI GIOCO"

26. 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.

27. Le gare si svolgono a configurazione di “Navigazione Libera”.
28. 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.
29. Le strade e i sentieri pubblici, ovvero presenti nelle mappe scaricabili dai siti regionali ufficiali, sono percorribili e presidabili dalle forze di Controllo Territoriale.
30. 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 Regolamento.
31. 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.
32. 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 ONASP).
33. Il Campo di Gioco può avere uno o più punti di Infiltrazione ed Esfiltrazione di Gara.

FORMATI CARTOGRAFICI, STRUMENTI E DISPOSITIVI DI NAVIGAZIONE

34. 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.
35. 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.
36. 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

37. I Settori OBJ sono delle aree delimitate in cui va eseguita l’azione di conquista obiettivi.
38. 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.
39. 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.
40. 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.
41. 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.
42. 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.
43. 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

44. 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.
45. 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
 - Tutte le Sanzioni previste dal presente Regolamento di Gioco
 - Mancata esfiltrazione finale di Gara o ritardo, conteggiato al minuto, al punto stabilito.
 46. La conquista degli Obiettivi Primari assegnano punteggi positivi compresi fra +500 e +1000 punti per obiettivo conquistato. 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.
 47. 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.
 48. 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.
 49. 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.
 50. 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).
 51. Il corretto svolgimento delle azioni Recon possono dare punteggi positivi da +200 a + 500 punti.
 52. 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.
 53. 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.
 54. 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.
 55. 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.
 56. 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.
 57. 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).
 58. 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.
 59. 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).
 60. 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 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.

61. 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 ONASP.
62. 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

63. 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).
64. 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.
65. 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).
66. 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.
67. 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.
68. 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.

IDONEITÀ DELLE ASG “AIR SOFT GUN”

69. Tutte le ASG dei Giocatori Partecipanti, che siano Attaccanti, Personale Difensivo di ogni genere o Comparse dovranno essere testate sul campo di gioco, prima della gara, mediante specifica attrezzatura e sotto stretto controllo arbitrario. Il Test dovrà essere tassativamente effettuato prima dell'inizio gara ma potrà essere effettuato, a discrezione dell'Organizzazione o su richiesta arbitraria e senza alcun preavviso, durante o dopo la gara anche in modalità “a campione”. La distanza dall'attrezzatura di misurazione varia a seconda del tipo, a un metro per le misuratrici di tipo elettro-magnetico mentre per le misuratrici di tipo a infrarossi direttamente

a contatto con la volata.

70. Sullo Storyboard dovranno essere indicati, in marca e modello, gli strumenti "omologati" per la prova joule come anche la grammatura dei pallini (BB) che verranno utilizzati allo scopo (solitamente da 0,20). Saranno validi solo ed esclusivamente i controlli effettuati sul posto dagli arbitri preposti
71. L'ASG dovrà essere testata con il sistema HOP-UP completamente aperto e se la replica dispone di un silenziatore o altri accessori non amovibili, verrà ispezionato nei modi che l'Arbitro riterrà opportuni per sincerarsi della validità della misurazione.
72. Ogni ASG dovrà effettuare 5 tiri di prova che, tassativamente, non dovranno superare il limite prescritto dal regolamento e cioè 0.99 joule di potenza. In caso di risultato medio > 0,95 joule, la replica verrà testata anche a raffica con HOP-UP inserito per verificare che in assetto di gioco esprima gli stessi valori.
73. Ogni ASG, una volta testata e ritenuta valida, dovrà essere marcata con un'etichetta adesiva del tipo "antimanomissione". Tale etichetta, posizionata sul corpo dell'ASG, in un'area che non pregiudichi il buon funzionamento della stessa, dovrà essere presente per tutta la durata della gara per essere controllata in qualsiasi momento. Le ASG con potenza superiore a 0.99 Joule (con HOP-UP disinserito) verranno tassativamente trattenute dal Comitato Organizzativo di Gara fino al termine della manifestazione. È ammesso l'uso di qualunque marca di ASG purché rispettante i citati requisiti di potenza.
74. È fatto divieto di utilizzo delle repliche HPA (high pressure airsoft) sia per i giocatori attaccanti che per il personale di difesa.

LA SQUADRA PARTECIPANTE "GIOCATORI ATTACCANTI" E LA LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

75. 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 ONASP.
76. 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.
77. 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.
78. 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.
79. 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).
80. 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.
81. È consentito ai Giocatori Attaccanti l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.
82. È consentito, ai Giocatori Attaccanti attivi, lo scambio di ogni attrezzatura durante il gioco. È consentito altresì recuperare ASG, caricatori o attrezzatura anche dagli operatori attaccanti eliminati, a patto che questi ultimi diano solo un aiuto minimo (esempio: estrarre l'oggetto richiesto dallo zaino o dal combat jacket), senza spostarsi, segnalare la propria presenza o facilitare in altro modo il recupero. In tal caso si applicherebbe la sanzione prevista per il giocatore eliminato che fornisce indicazioni ai compagni (vedi Tabella Sanzioni ONASP). Non è consentito recuperare ASG o caricatori da elementi della difesa (fissa o territoriale) eliminati, l'eventuale irregolarità sarà sanzionata con l'eliminazione arbitrale del giocatore che commette l'infrazione.
83. Per i Giocatori Attaccanti è ammesso l'uso delle radio le cui frequenze, comprese quelle di Emergenza, Riserva e quelle assegnate per le comunicazioni di "Luce Verde", verranno stabilite dal Comitato Organizzativo di Gara. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.
84. È severamente vietato ai Giocatori Attaccanti l'uso di armi proprie o improprie di qualsiasi tipo, fanno eccezione gli strumenti e le lame che la Legge consente in vincolo strumentale all'attività svolta. Si faccia riferimento alla normativa vigente sul punto.
85. 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 due 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 Tabella Sanzioni ONASP).
86. 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 ONASP).

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

87. 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.).
88. 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 da un segnale d'allarme (esempio: attivazione di sirena, detonazione di petardo, ecc.). L'arrivo dei Ribelli può avvenire nelle seguenti modalità che dovranno essere comunicate, in modo inequivocabile, nello Storyboard:
- ondata unica numerosa
 - ondate multiple.
- 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 (+10pt cadauno).
89. Il Controllo Territoriale (Controinterdizione), scelto e incaricato dal Comitato Organizzativo, è affidato a un numero minimo di 2 elementi accompagnati da un Arbitro ONASP (quindi 2+1).
90. 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.
91. 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 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.
92. 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”.
93. 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.
94. 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.
95. È consentito, ai Giocatori Difensori, Controinterdittori o Unità Speciali, l'uso delle radio, le cui frequenze verranno stabilite dal Comitato Organizzativo e saranno diverse da quelle usate dai Team di Attacco o Incursori. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.
96. 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 identificativa di colore rosso 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).
97. 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. Sono invece vietati i sistemi di visione notturna e termica. 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

98. 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.
99. 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 rossa su entrambe le braccia. Saranno garanti del percorso di pattugliamento a loro assegnato dal Comitato Organizzativo, senza interferire in decisioni tattiche e di spostamento
100. 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.
101. 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.
102. 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.
103. 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.
104. 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.
105. 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 verde attiva, tale ingaggio andrà gestito come un normale scontro con le Pattuglie di Controllo Territoriale (0 punti nel caso di vittoria o -300 nel caso di sconfitta) 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, lo scontro terminerà all'istante attribuendo alla squadra partecipante il 100% dei punti dell'OBJ stesso.
106. 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.
107. 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.
108. 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.
109. 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 presidati, 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.
110. 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

111. 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.
112. 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.
113. 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 e -300 punti in caso di sconfitta.
114. 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

115. Per esigenze tematiche, scenografiche, di ambientazione o di semplice trama, il Comitato Organizzativo di Gara può utilizzare, per lo svolgimento del gioco, persone in qualità di comparse. Tali personaggi possono partecipare attivamente al gioco in qualità di "attori", difensori o un mix dei due. Quindi potrebbero essere in grado di eliminare gli elementi delle Squadre di Attacco o interagire in altre maniere con la riuscita del "game". La comparsa armata, all'interno dei Settori OBJ, può essere dotata sia di ASG lunga che corta se rientra nel conteggio complessivo dei Difensori di cui fa effettivamente parte, divenendo a tutti gli effetti un Giocatore Difensore. Le comparse non armate non hanno limitazioni, fatto salvo il rispetto dei principi di ripetitività dei comportamenti al fine di consentire la misurazione della prestazione sportiva.
116. Le Comparse possono anche essere utilizzate per l'acquisizione di punti positivi o negativi, per esempio: la comparsa difensore eliminata vale sempre +10 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.
117. Le Comparse 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"

118. 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.
119. 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.

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

120. 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.

121. 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 RICHIESTA OBBLIGATA DI INIZIO AZIONE NEI SETTORI COMBAT CON "PROCEDURA LUCE VERDE"

122. 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 obiettivo 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".

123. 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.

124. 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.

125. Se un Team Attaccante viene sorpreso 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.

126. 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.

127. 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.

128. Nel caso in cui un Team sia impossibilitato 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.

REGOLE D'INGAGGIO GENERALI

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

130. 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".

131. 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".
132. 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).
133. 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.
134. 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.
135. 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).
136. 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.
137. 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.
138. 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.
139. 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).
140. 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.

COMPORAMENTO DEI GIOCATORI COLPITI ED ELIMINATI

141. 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.
142. 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 arbitralmente il giocatore colpito eliminandolo dal gioco con la motivazione

di “mancata autodichiarazione”. La sanzione diretta è l’Ammonizione con decurtamento di -100 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 ONASP).

143. 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 ONASP).
144. 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 ONASP).
145. 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.
146. 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 dichiarando ad alta voce “mancata autodichiarazione della difesa” e contestualmente all’eliminazione del difensore, potrà reintegrare i giocatori attaccanti eliminati in seguito all’infrazione. Al debriefing del Settore verranno contati i punteggi e, se la squadra attaccante avrà comunque superato il 70% del punteggio massimo del settore (al netto dei difensori colpiti), non verrà modificata la tabella punti. Se al contrario la squadra attaccante non avrà raggiunto il 70% del punteggio previsto, quest’ultimo verrà integrato fino a detta soglia come conseguenza dell’infrazione (esempio: in un settore standard da 1500 punti se il Team farà più di 1050 punti, non avrà aumenti. Se ne farà meno otterrà un’integrazione fino alla soglia di 1050 punti). Eventuali sanzioni agli attaccanti, qualunque esse siano, verranno regolarmente registrate e saranno applicate le sottrazioni dovute in termini di punteggio dopo l’integrazione al 70% (vedi Tabella Sanzioni ONASP).

COMPORAMENTO CIVILE DEI GIOCATORI DURANTE LA GARA PCN

147. 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 ONASP).

ARBITRAGGIO DELLA GARA PCN

148. Sono considerati Arbitri PCN, senza distinzione alcuna di poteri e competenze decisionali, tutti i soggetti appartenenti all’**ONASP** in possesso dei requisiti di idoneità previsti dal Regolamento Arbitrale. 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.
149. 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 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 ASD 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.
150. 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.

151. Gli Arbitri hanno il compito di controllare lo svolgimento regolare del gioco, limitando al massimo le interferenze e applicando sempre il Regolamento di Gioco. Tale regolamento è preventivamente fornito, completo delle eventuali modifiche o versioni recenti, a tutti i Partecipanti a inizio stagione agonistica.
152. Le decisioni arbitrali, insindacabili, indiscutibili e 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. È facoltà delle squadre inoltrare Ricorso al Giudice Sportivo ONASP (nei modi e tempi previsti dall'apposita sezione) ma, fatti salvi casi conclamati di illecito sportivo, non verranno modificati i punteggi della Classifica Finale di Gara.
153. Il mancato rispetto del Regolamento durante il gioco da parte di qualsiasi giocatore sanzionato dall'Arbitro comporta sempre delle penalità (vedi Tabella Sanzioni ONASP).
154. 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.
155. Gli Arbitri al seguito delle Pattuglie Territoriali o delle Unità Speciali sono obbligati a portare le dovute protezioni agli occhi e una fascia rossa su entrambe le braccia.
156. 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

157. 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"
158. Procedura simile adatteranno 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
159. Anche gli Arbitri impiegati sugli OBJ Recon "A Luce Verde" 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
160. 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.

161. 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.
162. 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 ONASP).
163. 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.
164. Solo ed esclusivamente il Caposquadra e un vice di sua scelta sono ammessi a partecipare alla verifica e riscontro dei punteggi finali di gara riguardanti il proprio Team. Qualsiasi eventuale intromissione non autorizzata dal Collegio Arbitrale e/o Organizzativo, da parte di altri membri della Squadra Partecipante, sarà considerata alla stregua dell'intralcio al gioco. In questo caso, il conteggio dei punti non potrà avere inizio fino a quando l'intruso o gli intrusi non avranno lasciato la zona adibita all'operazione di valutazione dei tabulati. Solo il Responsabile Arbitrale preposto al controllo e convalida dei punteggi, su esplicita richiesta del Caposquadra, potrà autorizzare la presenza momentanea di un altro giocatore allo scopo di chiarire, se presenti, eventuali dubbi di solo carattere tecnico riguardanti la gara. Il Caposquadra potrà essere sostituito da un solo membro della sua stessa squadra solo in caso di sua impossibilità a parteciparvi, fermo restando i termini stabiliti precedentemente.
165. 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

166. 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.
167. 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
 - +10 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)
 - +200/+500 Punti > Per l'acquisizione OBJ Recon
 - +100 Punti > Per ogni Waypoint rilevato correttamente
 - +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
168. 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 elimina tutti i componenti della Pattuglia di Controllo Territoriale
 - -300 Punti > Per il Team attaccante o aliquota di esso (sempre minimo 2 operatori) 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

169. In caso di Squadre Partecipanti che totalizzano 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.
170. 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

171. Nella costruzione o allestimento di ripari artificiali non presenti di fatto sul Campo di Gioco (costruzioni, baracche, barriere, bunker, trincee, postazioni, garitte/altane, ecc.) atti a proteggere e nascondere i Giocatori Difensori, il Comitato Organizzativo di Gara dovrà applicare attenzioni tali da non rendere la natura del riparo "posticcia" e poco accessibile per lo svolgimento delle regolari azioni di gioco. Tali ripari non devono essere in alcun modo penetrabili dai colpi avversari, quindi, sono vietati i teli di tessuto leggero e penetrabile.
172. I ripari, sopra descritti, soprattutto quando di forma quadrangolare, devono essere accessibili, al loro interno o perimetro, da almeno un lato completamente aperto. Prima dell'inizio della gara, sarà comunque facoltà degli arbitri ispezionare e valutare la corretta costituzione dei ripari utilizzati e, in caso di discrepanze nelle strutture, saranno apportate le modifiche del caso.
173. Nel contesto scenografico i ripari in uso ai giocatori difensori, che siano di origine naturale e già esistenti sul terreno di gioco (fabbricati, opere in muratura o legno o comunque di materiale e costituzione edilizia), oppure opere allestite dall'organizzazione specificatamente per la scenografia della gara in questione (baracche, barriere, bunker, trincee, postazioni, garitte/altane, ecc.), fermo restando i presupposti indicati precedentemente, potranno avere aperture utili all'ingaggio. Tali aperture (in genere finestre e feritoie) dovranno rispettare delle misure di massima allo scopo di essere equamente utilizzabili sia dai colpi difensivi che dai colpi dei giocatori attaccanti. Una superficie minima di apertura da prendere come misura di riferimento è quella di un metro quadrato, evitando aperture di misura inferiore. Tali aperture di varie forme, in genere quadrangolari, dovranno rispettare le misure lineari di altezza e larghezza (esempio: non inferiori a 60cm per 170cm per aperture di forma rettangolare e non inferiori ai 100cm per 100cm per aperture di forma quadrata). Sarà comunque sempre facoltà degli Arbitri ispezionare e valutare, prima dell'inizio della gara, la corretta misura delle aperture sui ripari utilizzati. In caso di discrepanze nelle strutture, saranno apportate le modifiche opportune.
174. Nel caso l'Organizzazione di Gara preveda la sistemazione di Dispositivi Difensivi all'interno di uno o più Settori OBJ, quali "Mine Libere" (di tipo meccanico o elettronico) indipendentemente dalla tipologia di innesco (a pressione o strappo), queste non potranno mai essere di numero superiore a 2 (due) e dovrà essere comunicata sullo Storyboard la loro possibile presenza. Nel caso l'Organizzazione di Gara preveda la sistemazione di dispositivi difensivi all'interno di uno o più Settori OBJ, quali "Mine Vincolate" (di tipo meccanico o elettronico) indipendentemente dalla tipologia di innesco (a pressione o strappo), disposte nel contesto di un'Azione di Gioco da intendersi come "Campo o Percorso Minato" (delimitato con le apposite segnalazioni e sottoposto alle specifiche direttive di esecuzione), queste potranno essere di un numero variabile da 3 (tre) a (10) dieci dispositivi.

MEZZI DI TRASPORTO

175. 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

176. **La sicurezza dei partecipanti alle attività che la FIPS 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.**
177. 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.
- 178.** 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.
- 179.** 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.
- 180.** 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.
- 181.** 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 interrutiva 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.
- 182.** 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.
- 183.** 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.
- 184.** 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

- 185.** 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 ONASP 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 dell'ONASP 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.

LEGITTIMITÀ E CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO

- 186.** 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 e tassativo e non lascia alcuno spazio interpretativo personale o per analogia.
- 187.** La Tabella Sanzioni ONASP tratta nel dettaglio le sanzioni 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.
- 188.** Il testo “Giudice Sportivo ONASP” 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.