

F.I.P.S.
Federazione Italiana Pattuglie SoftAir
O.N.A.S.P.
Organo Nazionale Arbitri SoftAir Pattuglie



REGOLAMENTO DI GIOCO SOFTAIR PCS

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

Versione 5.2

Proprietà esclusiva di :
F.I.P.S. (Federazione Italiana Pattuglie Soft Air)

Sotto la supervisione di:
O.N.A.S.P. (Organo Nazionale Arbitri Soft Air Pattuglie)

STRUTTURAZIONE ORGANIZZATIVA GARE E CAMPIONATO PCS

1. La F.I.P.S. (Federazione Italiana Pattuglie SoftAir), ASD APS che promuove il softair a pattuglie nelle varie derivazioni, promulga il presente regolamento per la specialità "PATTUGLIE COMBAT A SCENARI" (siglata, denominata e detta PCS). Tale regolamento si applica nell'espressione agonistica quindi in Gare o Tappe di Campionato Italiano Nazionale Soft Air specialità PCS dalle qualificazioni regionali alla Finale Nazionale (ed eventuali semifinali o coppe promozionali)
2. Nella specialità PCS sono organizzatori e quindi Responsabili del Comitato Organizzativo singole ASD, gruppi delle medesime (sempre con una ASD "referente") o interi Coordinamenti regionali (con ASD o figura fisica referente). Soggetti diversi possono operare solo dietro mandato scritto del Direttivo Federale.
3. Il presente Regolamento costituisce applicazione pratica dei principi contenuti nello Statuto della F.I.P.S. e se ne fa ampio rimando per tutti gli aspetti giuridici inerenti l'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, degli enti di promozione sportiva 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 PCS e dei Campionati Regionali/interregionali annessi, altresì delle singole Gare o Tornei, il presente testo è applicabile solo in funzione di tornei ufficiali della F.I.P.S.. La verifica e l'omologa della legittimità di detta applicazione ricade sull'Organo Nazionale Arbitri Softair Pattuglie (d'ora in avanti O.N.A.S.P.) nelle modalità di seguito esposte.

PREPARAZIONE DELLA GARA PCS

5. Ciascuna Gara di Soft Air PCS che sia Tappa di Campionato Regionale, Interregionale, Campionato Nazionale PCS 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 Dirigente

Arbitrale Regionale o Nazionale con delega alla singola competizione che verifica nei modi elimiti 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 Collegio Organizzativo di Gara e dal Collegio Arbitrale (anche detto Staff Arbitrale di Gara O.N.A.S.P.) secondo i termini imposti dal presente Regolamento di Gioco in merito all'attività competitiva — Soft Air specialità PCS (Pattuglie Combat a Scenari).
7. Il Collegio o Staff Arbitrale incaricato di arbitrare la Gara dovrà verificare, prima dell'inizio della stessa, la rispondenza del terreno ai requisiti di sicurezza e richiedere che l'Organizzazione provveda, laddove possibile, affinché eventuali ostacoli di intralcio o pericolosi allo svolgimento della gara siano debitamente segnalati e dove possibile rimossi per tempo. 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 (es. presenza di personale da adibire all'Ordine Pubblico).
9. Nella Gara PCS, è consentito il solo ed esclusivo utilizzo di pallini (BB), come munizionamento delle ASG, 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 bio degradabile. 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.

CONTROLLO DEI REQUISITI DEI GIOCATORI

10. Il Collegio o Staff Arbitrale, in collaborazione con il Collegio Organizzativo di Gara o Organizzatori della Gara, prima di dare avvio alle manche 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. Possono partecipare agli eventi solo team rappresentanti di ASD regolarmente costituite e assicurate per la Responsabilità Civile Terzi. Occorre quindi effettuare i controlli di legittimità dei partecipanti, verificando che gli Atleti fisicamente presenti siano coloro che sono inseriti nelle distinte. Sono escluse (non ammesse al gioco) le associazioni che per decisione del Giudice Sportivo ONASP siano in un periodo di sospensione dalle gare. Salvo diversa indicazione del Regolamento di Partecipazione, sono comunque valide, fermo restando gli altri requisiti richiesti, le assicurazioni RCT stipulate da Compagnie Assicuratrici direttamente alle ASD, di cui va presentata cedola o certificato assicurativo in copia.
12. Verificare che la ASD abbia autorizzato gli Atleti a partecipare come squadra sua rappresentate e che, quindi, essi agiranno in nome e per conto della stessa durante tutta la durata della prova. Le squadre miste (composte da atleti di più ASD) non sono vietate, ma si rimanda al Regolamento di Partecipazione dell'anno vigente per la verifica e l'autorizzazione. Non possono essere ammessi in nessun caso giocatori con squalifiche in corso.
13. Le certificazioni mediche ("Certificato del medico sportivo per la pratica del softair", non è valido ai fini competitivi il solo "Certificato sana e robusta costituzione" emesso dal medico curante) degli atleti che saranno impegnati nella gara sono a cura e responsabilità dei presidenti delle ASD partecipanti, che eventualmente dovranno presentarne copia solo su esclusiva richiesta in accordo con l'organizzatore dell'evento.
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 detto "Distinta di Partecipazione", riportante l'elenco degli atleti schierati in gara, il numero di tessera e il documento di identità degli stessi atleti riportati nella lista della distinta.
15. In caso di atleta sprovvisto della documentazione richiesta (per dimenticanza o qualsiasi altro imprevisto), il soggetto in questione su garanzia e responsabilità del proprio rappresentante legale o persona delegata potrà ugualmente partecipare alla competizione, fermo restando l'obbligo di presentazione della documentazione richiesta, entro e non oltre le 24 ore successive alla gara, al responsabile del Collegio Organizzativo della stessa. La mancata presentazione

della documentazione prevista e richiesta comporta il deferimento del singolo e della ASD di fronte al Giudice Sportivo ONASP.

ELEMENTI DELLA GARA PCS

16. Gli elementi principali che compongono una gara di Soft Air delle specialità PCS sono i seguenti:
- Squadre Partecipanti (Giocatori Attaccanti).
 - ASG (Air Soft Gun) e munizionamento (Pallini o BB).
 - Apparati Radio di comunicazione.
 - Strumenti di Navigazione e Cartografia.
 - Percorso di Gara.
 - Settori OBJ.
 - Punti OBJ (OBJ Primario e OBJ Secondario).
 - Azioni o Punti Bonus (minimo 2 massimo 4 per Settore OBJ).
 - Punti IN di ingresso nei Settori OBJ.
 - Punti OUT di uscita dai Settori OBJ.
 - Zone Sicure di gioco.
 - Personale di Difesa dei Settori OBJ
 - Arbitri o Direttori di Gara (Collegio o Staff Arbitrale).
 - Regole d'Ingaggio.
 - Organizzatori (Collegio Organizzativo di Gara).
 - Storyboard (riportante istruzioni e direttive di gara).
 - Prove Tecniche o Fisiche (dette Prove Speciali).
 - Punteggi e Classifica.
 - Allestimenti Scenografici.
 - Dispositivi Difensivi (Mine).
 - Comparsa o Personale Scenografico.
 - Mezzi di Trasporto o per Trasferimento Squadre.
 - Sicurezza Antinfortunistica.
 - Rispetto per l'Ambiente.

DIRETTIVE DI GARA PCS "LO STORYBOARD"

17. Lo Storyboard è redatto dal Collegio Organizzativo di Gara (Organizzatore) in collaborazione col Collegio Arbitrale (Staff Arbitrale) e rappresenta il "Documento Guida" in cui sono riportate tutte le caratteristiche della Gara PCS, da considerare unitamente alle specifiche Direttive di Gara. Seguirà un briefing sul campo ad opera del Comitato Organizzativo/Arbitrale per enunciare eventuali modifiche dell'ultimo minuto (per imprevisti o modificate condizioni di sicurezza), chiarimenti e direttive.
18. Obbligatoriamente, prima dello svolgimento di ogni Gara PCS, nei tempi necessari per la consultazione da parte di tutti i Giocatori Partecipanti, il Collegio Organizzativo di Gara deve stilare e diffondere il documento detto "Storyboard". Tale documento deve contenere, oltre al numero degli OBJ, tutta la spiegazione tematica o trama della gara, indicando tutte le azioni da compiere per effettuare in modo corretto la conquista degli Obiettivi e l'acquisizione dei Bonus in ogni singolo Settore OBJ previsto, le eventuali Prove Speciali e le particolari metodologie esecutive, nonché i tempi e i punti di esecuzione, le attrezzature e le competenze necessarie (comprensivo del dettaglio delle attrezzature fornite dall'organizzazione) per il corretto svolgimento di tutto ciò.
19. I metodi di trasmissione dello Storyboard, da parte del Collegio Organizzativo di Gara alle Squadre Partecipanti, può essere espletato in più maniere. E' importante che sia sempre garantita la chiara e corretta comunicazione delle Direttive di Gara almeno un ora prima dell'inizio della gara stessa considerando che i team arrivano circa 60 minuti prima dell'IN e devono ancora effettuare test ASG, briefing e vestizione. Quindi lo Storyboard può essere pubblicato e diffuso integralmente o con release e può contenere dei 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 indicate comunque in maniera identificabile nel testo.
20. Parti di descrizioni o informazioni possono essere anche indicate, tramite comunicazioni da reperire lungo il proseguo della gara, sotto forma di missive in busta, cartelli, indicazioni, ecc. o comunicate dagli Arbitri. Questo tipo di metodologia applicata per informare i giocatori attaccanti deve essere sempre specificata nello stesso Storyboard.
 21. Sullo Storyboard, indicando marca e modello dello strumento GPS utilizzato per il rilevamento, possono 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).
 22. 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 totalizzabili durante l'intera gara, esclusi i punteggi riferiti all'eliminazione dei Giocatori Difensori ed eventuali Comparsa.
 23. Sullo Storyboard, se ritenuti coerenti e quindi avallati e omologati dall'ONASP, saranno segnalati qualsiasi altra situazione, apparato o procedura non esplicitamente prevista dal Regolamento di Gioco capaci di arricchire l'esperienza di gara degli operatori coinvolti.

IL PERCORSO DI GARA PCS cd "CAMPO DI GIOCO"

24. In ciascuna gara si sviluppano incontri (detti anche manche) a interesse di ogni singola Squadra Partecipante, con Avversari disposti dal Coordinamento competente o Collegio Organizzativo di Gara, in "Scenari" (detti anche Settori OBJ), disposti in successione lungo un percorso prestabilito, a cui le squadre partecipano per l'acquisizione di punteggi che costituiranno la classifica finale della gara o tappa.
25. Le manche si svolgono in scenario boschivo a configurazione di percorso, lungo il quale sono disposti a intervalli di distanza cinque (5) o sei (6) Settori OBJ obbligatori, a discrezione dell'Organizzazione di Gara, comprendenti gli OBJ (Obiettivi Primario e Secondario) veri e propri e altre prove dette Bonus (almeno 2 max 4), le quali, se compiute in maniera corretta come esposto nelle Direttive di Gara riportate sullo Storyboard, danno la possibilità alle squadre Partecipanti di guadagnare punteggi positivi prestabiliti.
26. Con lo stesso criterio, qualora vi siano adeguati presupposti di sicurezza, si possono svolgere anche manche in percorsi e Settori OBJ in scenario urbano caratterizzato da costruzioni in muratura e simili o a composizione mista di scenari (boschivo e urbano). Sempre, secondo il concetto sopra esposto, possono essere utilizzati/e nel contesto scenografico del gioco anche attrezzature dismesse, quali mezzi (carlinghe, bus, automezzi, natanti, ecc.) o strutture (ponti, capannoni, moli, ecc.)
27. I Tratti di Trasferimento, oltre a consentire lo spostamento delle Squadre Partecipanti da un Settore OBJ all'altro, possono essere utilizzati, a discrezione del Collegio Organizzativo di Gara, per far svolgere alle Squadre Partecipanti delle Prove Speciali di carattere tecnico o fisico, le cui corrette procedure e tempi di esecuzione saranno indicate sulle Direttive di Gara riportate nello Storyboard.
28. La lunghezza di ogni trasferimento dovrà essere di almeno 100 metri e, qualora non fosse possibile rispettare tale distanza, l'organizzazione dovrà fare in modo che durante l'avvicinamento al settore successivo ne venga precluso l'avvistamento. In ogni caso la distanza, i tempi e le eventuali prove devono tenere conto che nel tempo (di prassi 10 minuti) le squadre devono soprattutto ricaricare ed eventualmente riesaminare le azioni da svolgere nel settore successivo.
29. I limiti del Percorso di Gioco, stabiliti e comunicati alle squadre dagli Arbitri oppure Organizzatori, possono essere individuati attraverso bindelle (nastro bianco/rosso) o altro strumento di perimetrazione anche fisso (es. un muro di cinta presente sul terreno o un argine). I giocatori che superano tali limiti nel punto fissato dai Collegi Arbitrali e Organizzativo saranno sanzionati come indicato nella Tabella Sanzioni ONASP.

I SETTORI OBJ

30. I Settori OBJ sono delle aree delimitate in cui al proprio interno sono sistemati i punti in cui va eseguita l'azione di conquista obiettivi: segnalato da bandiera di colore rosso, l'OBJ Primario e annesso, segnalato da bandiera di colore bianco, l'OBJ Secondario.
31. Nel caso di Obiettivi Primari o Secondari in ambiente urbano, oppure all'interno di singole costruzioni, che siano esse già presenti sul campo o allestite per l'occasione (tende, baracche, ecc.), le bandiere rosse e bianche indicanti rispettivamente i due tipi di obiettivi dovranno essere collocate davanti all'ingresso principale che conduce al punto esatto degli obiettivi stessi (prestando attenzione alla fattispecie di Obiettivo in Struttura Presidiata di cui all'art.78).
32. All'interno dei Settori OBJ sono inoltre sistemati almeno due (max 4) 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.
33. I Settori OBJ dovranno avere un'ampiezza pari a non meno di 50 metri di raggio, considerando come ipotetico centro di un cerchio immaginario la bandiera rossa, che segnala l'OBJ Primario. La bandiera rossa dovrà essere sempre posizionata nella condizione di essere raggiunta con un dispiegamento delle squadre in gioco (possibilità di manovra e movimento) di 360° intorno a essa, considerato sempre l'inizio dell'azione nel punto IN di ingresso nel Settore OBJ. Tale presupposto di manovra può parzialmente venire meno solo nel caso vi siano dei punti di passaggio considerati pericolosi (es. corsi d'acqua profondi o forti dislivelli del terreno) o preclusi (es. proprietà private o zone coltivate) ai giocatori. In questi casi le diverse modalità di accostamento al punto OBJ Primario preso in considerazione devono essere sempre segnalate dall'Organizzazione di Gara (indicate sulle Direttive di Gara riportate nello Storyboard) e ribadite dagli Arbitri (durante la gara stessa) alle squadre partecipanti all'inizio della loro manche e debitamente segnalate in modo ben visibile.
34. Tutti i Settori OBJ disposti in una gara dovranno essere segnalati nel loro punto di ingresso delle squadre in gioco (Punto IN) da una o due bandiera/e di colore verde e nel loro punto di uscita delle squadre (Punto OUT) da una o due bandiera/e di colore giallo. Si raccomanda di dare adeguata segnalazione della bandiera verde con il nastro ad alta visibilità, costruendo ove possibile, una vera e propria porta d'ingresso che sia chiaramente visibile.

AZIONI E FASI DI GIOCO

35. 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.
 - L'eliminazione del maggior numero possibile dei Giocatori Difensori.
 - Esfiltrare (Uscire) al Punto OUT di ogni settore OBJ con almeno un giocatore attivo (Non eliminato).
 - Il superamento del maggior numero di Prove Speciali (Se previste).
36. Le azioni che comportano punteggi negativi sono:
 - La perdita di un operatore (per fuoco nemico/amico, eliminazione arbitraria o di altra natura collegata allo scenario).
 - L'eliminazione di figuranti, VIP o altro personale quando indicato nello Story Book.
37. La conquista degli Obiettivi Primario (+500) e Secondario (+300) assegnano dei punteggi positivi prestabiliti. Tali operazioni possono essere collegate fra loro, quindi l'una (Azione OBJ Primario) consequenziale e vincolata all'altra (Azione OBJ Secondario); es. trovare la chiave / aprire la cassaforte (cd. Opzione 1). E' altresì possibile, per scelta del Collegio Organizzativo, mantenere indipendenti i due obiettivi, consentendo l'acquisizione dei punti come normalmente previsto dal Regolamento; es. Primario: distruggere radar / secondario: distruggere batteria missilistica (cd. 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; es. indicazione del codice corretto / ricerca tra molti codici e apertura valigetta (cd. Opzione 3). Sarà compito del Collegio 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 esposizione, il Collegio dovrà precisare quale delle 3 Opzioni si applica al settore.

38. 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).
39. 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 Obiettivo Primario, Secondario o Bonus. Sarà poi responsabilità del Collegio chiarire nello Storyboard modi, tempi e modalità d'identificazione (chiara e inequivocabile).
40. I giocatori delle Squadre di Attacco verranno accompagnati o indirizzati nel punto di partenza della manche, prestabilito e uguale per tutti, da dove potranno muoversi solo dopo il segnale arbitrale d'inizio gioco. L'inizio dell'azione di gioco nel Punto IN d'ingresso del Settore OBJ (bandiera verde) per tutti i giocatori, è segnalato dall'Arbitro di Settore con un unico fischio d'inizio.
41. Il termine dell'azione di gioco nel Settore OBJ, viene segnalata acusticamente dall'Arbitro di Settore a tutti i giocatori. Il termine dell'azione di gioco in ogni Settore OBJ (segnalata dall'Arbitro di Settore) sarà decretata da:
 - Esaurimento del tempo previsto di gioco (tre fischi).
 - Eliminazione totale della Squadra Attaccante (unico fischio prolungato).
 - Uscita di tutti i Giocatori Attaccanti attivi (non eliminati) al Punto OUT del settore OBJ (unico fischio prolungato).
42. Non è mai necessario, per la legittimazione dei punti di Conquista OBJ e Acquisizione Bonus, che la Squadra d'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.
43. Alle Squadre di Attacco che riescono entro il tempo massimo stabilito a esfiltrare, cioè 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, +100).
44. Nel caso in cui un'azione di Conquista OBJ (Primario o Secondario), oppure l'Acquisizione Bonus prevedano specificatamente la liberazione (prelievo dal luogo in cui si trova) di ostaggio o più di essi (che questi elementi siano materialmente rappresentati da comparse, oppure da manichini), questi dovranno essere sempre prelevati in una "Zona Sicura" di gioco caratterizzata dalle seguenti disposizioni:
 - La Zona Sicura di Gioco deve essere visibilmente indicata, delineata e circonscritta.
 - 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.Eventuali colpi occasionali che la attraversino non hanno conseguenza, sino a che gli operatori non liberano materialmente gli ostaggi (in assenza di legature o manette è il semplice "tocco" a liberare e quindi a mettere in gioco anche il VIP).
45. L'Esfiltrazione o trasporto al Punto OUT di uscita di un Settore OBJ di un qualsiasi elemento di gioco, che esso sia rappresentato da un oggetto, un simulacro, una comparsa oppure, un manichino o tutto ciò annesso e utilizzabile allo stesso fine, non può mai rappresentare una condizione di Conquista di OBJ Primario. Altresì, tale azione, può essere utilizzata come azione di Conquista di OBJ Secondario o Acquisizione Bonus.
46. Nel caso si vogliano utilizzare delle comparse (cioè persone) per le eventuali azioni di Conquista OBJ Secondario, oppure per l'acquisizione di Bonus, che ne prevedano l'esfiltrazione al Punto OUT di uscita del Settore OBJ, tale comparsa dovrà essere interpretata obbligatoriamente da un soggetto qualificato come Arbitro ONASP (appartenete allo Staff Arbitrale di Gara), così che possa valutare con competenza e imparzialità i colpi a segno subiti. Nel caso in cui ci siano più

ostaggi è sufficiente che uno solo sia Arbitro ONASP. Il suo ambito di valutazione arbitrale è limitato esclusivamente alla eliminazione propria o degli altri ostaggi.

47. 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 della stessa azione.
48. 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.
49. Nel caso il Collegio 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 specificandone:
 - 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

50. 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.
51. 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).

IDONEITA' DELLE ASG "AIR SOFT GUN"

52. Tutte le ASG di tutti i Giocatori Partecipanti, che siano Attaccanti o Difensori, dovranno essere testate sul campo di gioco, prima della gara, mediante specifica attrezzatura e sotto stretto controllo arbitrale. Il Test dovrà essere tassativamente effettuato prima dell'inizio gara, ma potrà essere effettuato, a discrezione dell'Organizzazione o su richiesta arbitrale e senza alcun preavviso, durante o dopo la gara anche in modalità "a campione". La misurazione si effettua alla volata mantenendo così un margine rispetto alla normativa italiana che prevede la misurazione a un metro.
53. La misurazione viene sempre effettuata con strumenti omologati e indicati, in marca e modello, sul documento di presentazione della gara "Storyboard". Valgono solo ed esclusivamente i controlli effettuati sul posto dagli Arbitri preposti con gli strumenti presenti, indicati e omologati.
54. 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.
55. Ogni ASG dovrà effettuare 5 tiri di prova e sarà ritenuto valido il valore medio ottenuto che, tassativamente, non dovrà superare il limite prescritto dal regolamento e cioè 0.99 joule di potenza.
56. 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 trattenute dal Collegio Organizzatore della tappa fino al termine della manifestazione. Le ASG non conformi al test di misurazione elettronica non saranno ammesse al gioco neppure in sostituzione di ASG danneggiate o inattive per motivi tecnici. È ammesso l'uso di qualunque marca di ASG purché rispettante i citati requisiti di potenza.

57. E' 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 LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

58. Le Squadre Partecipanti (Team) ammesse a ogni Gara PCS devono avere un numero massimo di giocatori (detti Attaccanti). Il numero, rigorosamente da 6 a 8, viene fissato di anno in anno dal Direttivo Federale con apposita comunicazione a tutte le ASD coinvolte. Per l'anno in corso tutte le competizioni singole o di campionato per essere omologate dovranno avere il numero di giocatori (teorico) indicato.
59. Nella Squadra Partecipante deve essere sempre identificato da parte degli Arbitri il giocatore con il ruolo di Caposquadra.
60. 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 ed 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.
61. La composizione iniziale (ad inizio gara) non completa della Squadra Attaccante NON comporta una perdita in punti in ogni Settore OBJ come se il/i giocatore/i mancante/i fosse/ro eliminato/i. Viene annotata l'anomalia sul referto di gara e si può procedere regolarmente. Qualora questo crei qualche difficoltà (esempio suddivisione obbligatoria in aliquote) sarà l'Arbitro del Settore, sentito il parere del Responsabile del Collegio Arbitrale a risolvere sul momento la situazione. Tale regola ha valore anche nel caso in cui la squadra, che pur iniziando la gara con il numero regolare di giocatori, durante il gioco subisca un abbandono di uno o più operatori per cause di forza maggiore.
62. Ogni giocatore della Squadra Partecipante (Team) deve avere un giubbotto/pezza rossa da mostrare/indossare quando eliminato.
63. Ogni Giocatore Attaccante potrà avere una sola ASG lunga e una sola pistola con funzionamento elettrico, a gas, a molla o misto (sono ammessi anche i modelli a raffica). Sono ammesse, come scorta, solo due (2) ASG di squadra che abbiano passato positivamente i controlli di potenza esposti.
64. E' consentito ai Giocatori Attaccanti l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.
65. E' consentito, ai Giocatori Attaccanti, lo scambio di ogni attrezzatura durante il gioco. E' consentito altresì recuperare caricatori o attrezzatura anche dagli operatori eliminati, a patto che questi ultimi diano un aiuto minimo (es. estrarre l'oggetto richiesto dallo zaino o dal combat jacket), senza spostarsi o facilitarne in altro modo il recupero, pena l'eliminazione del giocatore attivo che commette l'azione non consentita. Non è consentito recuperare ASG o caricatori da elementi della difesa eliminati, in questo caso l'eventuale irregolarità sarà sanzionata con l'eliminazione arbitrale del giocatore che commette l'infrazione.
66. È ammesso, per i Giocatori Attaccanti durante il gioco, l'uso delle radio le cui frequenze, diverse per ogni squadra in gioco, verranno stabilite dal Collegio Organizzativo di Gara. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.
67. E' 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.
68. E' 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. Di conseguenza, sono esclusi dall'utilizzo in gara tutti gli apparati di puntamento a rilevamento termico ed elettro-ottico. Qualsiasi altro sistema di mira va esplicitamente autorizzato dallo Staff Arbitrale di Gara in forma scritta e verbalizzata, che prenderà la propria decisione inappellabile in ottemperanza al Regolamento di Gioco PCS. 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).
69. E' 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). Altresì, è anche vietato l'utilizzo, sempre da parte dei soli Giocatori Attaccanti, di mine di posizionamento funzionanti con gli stessi sistemi di espulsione dei pallini (BB), nella fattispecie Claymore o simili. 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 espellere immediatamente il soggetto responsabile (vedi Tabella Sanzioni ONASP).

IL PERSONALE DI DIFESA E LA LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

70. Il presidio dei Settori OBJ è affidata a un numero prestabilito di difensori che va da un minimo di 2 a un massimo di 5 (da rapportarsi al numero degli operatori della squadra attaccante) scelti e incaricati dal Collegio Organizzativo di Gara. Qualora il campionato si disputi con Team da otto attaccanti, il numero massimo dei difensori in ogni settore sarà di 5 elementi muniti di ASG lunga (+ 1 con arma corta a colpo singolo), con la possibilità di sostituire un difensore con ASG lunga con 2 figuranti muniti di ASG corta a colpo singolo (per un'aliquota massima di 3 ASG lunghe + 4 ASG corte a colpo singolo). Nel caso di campionato con Team da 6 attaccanti, il numero massimo dei difensori sarà di 3 elementi con ASG lunga + 1 con ASG corta e a colpo singolo, con la possibilità di sostituire un difensore con ASG lunga con 2 figuranti muniti di ASG corta a colpo singolo (per un'aliquota massima di 2 ASG lunga + 3 ASG corte a colpo singolo).
71. 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 di gioco previste di tutte le squadre in gioco che impegnano i Settori OBJ durante la loro 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.
72. Non vi è nessuna limitazione alla scorta di ASG nei Settori OBJ a uso dei Giocatori. E' consentito ai Giocatori Difensori l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.
73. È consentito ai Giocatori Difensori l'uso delle radio, le cui frequenze verranno stabilite dal Collegio Organizzativo e saranno diverse per ognuno dei Settori OBJ. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.
74. Il vestiario dei Giocatori Difensori non ha vincoli particolari di uniformità, viene deciso e comunicato agli stessi dal Collegio Organizzativo di Gara, 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.
75. E' 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.
76. E' Consentito, ai Giocatori Difensori, a soli fini specifici del ruolo di difesa nei Settori OBJ a loro assegnati, l'utilizzo di ottiche per ASG con qualsiasi tipo di ingrandimento lenticolare e congegni di aiuto al puntamento quali Red-Dot e/o Acog. Sono quindi, di conseguenza esclusi dall'utilizzo in gara tutti gli apparati di puntamento a rilevamento termico, infrarossi ed elettro-ottico. Qualsiasi altro sistema di mira, va esplicitamente segnalato dal Collegio Organizzativo in accordo con quello Arbitrale di Gara e segnalato sullo Storyboard.

POSIZIONAMENTO DEI GIOCATORI DIFENSORI

77. 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 (secondo quanto stabilito dal Collegio Organizzativo e/o 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, colpire i Giocatori Attaccanti in prossimità dell'ingresso IN. Essi possono "ingaggiare" la squadra di attacco solo dopo che almeno un suo elemento (Giocatore Attaccante) abbia superato la distanza di 20 metri dall'IN. Diversa è la situazione in prossimità dell'OUT, dove non possono essere posizionati difensori a meno di 20 metri dalla bandiera gialla, ma l'attaccante può comunque essere oggetto di tiro da parte delle ASG difensive fino a quando non l'avrà fisicamente oltrepassata (certificando così la propria esfiltrazione). Sarà comunque sempre cura dell'Organizzazione e degli Arbitri, prima della gara, ricordare ai difensori le giuste norme di posizionamento e le regolari distanze di ingaggio.

78. In merito alle indicazioni dell'art. 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 arbitraria 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 arbitraria 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 arbitraria") il difensore e consentire la ripresa del gioco senza sanzioni o modifiche di punteggi. Fa eccezione alla regola dei 5 metri una eventuale struttura (tipicamente un bunker) che per sua stessa natura e funzione non può essere garantita come libera. In quel caso la bandiera rossa verrà posizionata all'ingresso della struttura e verrà data notizia al briefing di settore dell'eccezione presente (cd. "Obiettivo in struttura presidata").

79. I Giocatori Difensori disposti, in ogni Settore OBJ, hanno all'interno di esso libera possibilità di movimento e posizionamento su esplicite direttive organizzative (fermo restando i presupposti del punto precedente), a condizione che il punto di partenza (inizio ingaggio) di ognuno di loro, al momento dell'ingresso delle squadre all'IN del proprio Settore OBJ, sia sempre il medesimo e conosciuto dall'Arbitro di Settore. Movimenti e condotte devono essere improntati alla massima ripetibilità, minimizzando con la preparazione gli elementi di improvvisazione.

80. Nel caso il Collegio Organizzativo di Gara decida di predisporre dei difensori fissi all'interno dei Settori OBJ, tali difensori dovranno, sotto il controllo arbitrario, 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

81. Per esigenze tematiche, scenografiche, di ambientazione storica, fantastica o di semplice trama, il Collegio Organizzativo di Gara può utilizzare, per lo svolgimento del gioco, persone in qualità di comparse. Tali personaggi possono anche partecipare attivamente al gioco in qualità di personale munito o non di ASG. Quindi potrebbero essere in grado di eliminare gli elementi delle Squadre di Attacco o interagire col gioco, in base a quanto indicato sullo Storyboard, anche in maniera velata e interpretativa, applicando però le seguenti condizioni:

- Con team attaccante composto da 6 operatori, se il numero dei Giocatori Difensori disposti nel Settore OBJ raggiunge il numero massimo consentito, la comparsa (solo una) munita di ASG dovrà adottare un ASG corta (pistola) e sparante a colpo singolo. Quindi max. 3 (tre) difensori + 1 (una) comparsa con ASG corta a colpo singolo.
- Con team attaccante composto da 8 operatori il figurante dovrà obbligatoriamente essere inserito nei 5 difensori massimi prescindendo quindi dalla ASG che avrà in dotazione.
- Se il numero dei Giocatori Difensori nel Settore OBJ non raggiunge il numero massimo consentito, il gap potrà essere colmato con l'immissione di comparse (difensori a tutti gli effetti) munite di normali ASG lunghe.

82. Le Comparse possono anche essere utilizzate per l'acquisizione di punti positivi o negativi (per esempio comparsa detta "civile" eliminata inavvertitamente). In tal caso, il loro eventuale utilizzo, deve essere riportato dall'Organizzazione sullo Storyboard.

REGOLE D'INGAGGIO

83. Si ritengono validi, al fine dell'eliminazione del giocatore avversario, tutti i colpi diretti contro la sua sagoma ovunque lo raggiungono (ASG compresa). Il giocatore colpito deve ritenersi eliminato dal gioco e deve usare la corretta procedura di dichiarazione (visiva e/o vocale), estrarre il fazzoletto rosso e rimanere nell'area in cui è stato colpito salvo diversa indicazione.
84. Non sono mai considerati validi ai fini dell'eliminazione dei giocatori (Attaccanti e Difensori) i colpi a segno di rimbalzo, 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.
85. 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".
86. 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).
87. 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 ammonizioni previste.
88. I Giocatori Difensori non sono assolutamente né Arbitri né loro collaboratori. Non hanno diritto di effettuare segnalazioni o rimostranze.
89. E' assolutamente vietato per tutti i giocatori, qualsiasi ruolo essi ricoprano, sporgere l'ASG da qualunque tipo di riparo per sparare e sventagliare alla cieca (detto Tiro alla Talebana). Lo sporgere dell'ASG deve essere sempre accompagnato dal corpo in posizione di punteria, quindi il giocatore deve per forza di cose offrire all'avversario la parte del corpo utile per eseguire un tiro con l'ASG correttamente impugnata. L'Arbitro, che ravvisa una irregolarità nel comportamento di gioco descritto, può eliminare di diritto dal gioco il giocatore imputato nella scorrettezza (detta eliminazione arbitrale).
90. Un particolare tipo di eliminazione è dato dal termine del tempo stabilito. Qualunque operatore non esfiltrato all'OUT di Settore va considerato eliminato.
91. Si ritengono validi al fine dell'eliminazione di ogni giocatore, qualsiasi ruolo esso ricopra, tutti i colpi diretti contro qualsiasi dispositivo (personale) 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 gioco, perché non facenti parte delle dotazioni individuali dei giocatori.
92. Per motivi di sicurezza dei giocatori, quando il Collegio 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 sicuramente ravvicinata, dovrà essere riportata sullo Storyboard e segnalata dagli Arbitri di Settore alle squadre prima dell'inizio dell'azione stessa.
93. All'interno di un Settore OBJ, oltre alle situazioni già previste e regolamentate per la "liberazione ostaggi", il Collegio 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

94. Tutti i giocatori presenti in area operativa durante tutta la durata della gara, incluse le eventuali fasi

non competitive, dovranno adottare un atteggiamento sportivo e improntato al rispetto e al fairplay. 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, i comportamenti improntati alla maleducazione e all'antisocialità. Vedi Tabella Sanzioni ONASP per distinzione tra insulti e condotta antisociale.

OPERATORI COLPITI ED ELIMINATI

95. 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/i 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.
96. Durante il controllo delle fasi di gioco gli Arbitri di Settore, 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 ed eliminarlo 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).
97. E' 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 alla mancata dichiarazione (vedi Tabella Sanzioni ONASP).
98. Nei termini regolamentari di eliminazione, va considerato eliminato/colpito il 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.
99. 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, nelle casistiche previste dai cartellini verdi (vedi Tabella Sanzioni ONASP) e nei casi dei 20 metri iniziali e finali non rispettati.
100. Quindi, in caso di colpi provenienti da Giocatori Attaccanti o situazione "blu su blu" fra Giocatori Difensori, qualora il difensore non si autodichiari prontamente, 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 (es. Difensore non si dichiara e ne elimina due), facendo proseguire la giocata all'interno del Settore. Al debriefing del settore verranno contati i punteggi e, se la squadra attaccante ha comunque superato il 70% del punteggio massimo teorico del settore, non viene modificata la tabella punti. Se al contrario la squadra attaccante non ha raggiunto il 70% viene integrata fino a detta soglia come conseguenza dell'infrazione. (es. pratico settore standard da 1450 pt se il team fa più di 1015 punti, non avrà aumenti. Se ne fa meno verrà integrata fino alla soglia di 1015 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).

ARBITRAGGIO DELLA GARA PCS

101. Sono considerati Arbitri PCS, senza distinzione alcuna di poteri e competenze decisionali, tutti i soggetti appartenenti all'O.N.A.S.P. (Organo Nazionale Arbitri SoftAir Pattuglie) Organo Arbitrale della F.I.P.S., delegati e designati dagli Organi Direttivi della stessa (Direttivo Nazionale F.I.P.S. o Coordinamenti Competenti Regionali) e in possesso dei requisiti di idoneità previsti dal Regolamento Arbitrale per la Specialità del Gioco del Soft Air definita PCS di cui sono garanti e

obbligati a rispettarne e far rispettare le normative esposte e i regolamenti dello specifico contesto sportivo in generale.

102. 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:
- Arbitri addetti ai controlli dei giocatori, punteggi e sicurezza — 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; dei controlli di potenza delle ASG ammesse al gioco; del conteggio finale dei punteggi riportati sui Tabulati Punteggio; della stesura della classifica finale di gara.
 - Arbitri Primari di Settore OBJ — 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.
 - Collaboratori Arbitrali di Settore OBJ — Si occupano anch'essi della direzione di gara, collaborando con gli Arbitri Primari e coadiuvando sotto tutti gli aspetti arbitrali il loro operato, soprattutto nel controllo dei giocatori. Hanno gli stessi poteri di direzione del gioco degli Arbitri Primari a esclusione della compilazione dei Tabulati Punteggio.
103. 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. 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.
104. 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.
105. Le decisioni arbitrali, insindacabili, indiscutibili e immediate, assumono carattere definitivo quando trascritte sul Tabulato Punteggio. Ogni eventuale e lecita rimostranza (solo osservazioni di carattere tecnico) 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 e 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.
106. 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 ONASP).
107. 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).
108. Gli Arbitri hanno come obiettivo primario la gestione dell'obiettivo e delle persone ad 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.

TABULATI PUNTEGGIO E CLASSIFICA

109. 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 nel Settore OBJ (OUT).

- Tempo impiegato.
 - Conquista OBJ Primario (SI o NO).
 - Conquista OBJ Secondario (SI o NO).
 - Acquisizioni Bonus (SI o NO).
 - Attaccanti Eliminati (n°).
 - Difensori Eliminati (n°).
 - Comparsa Eliminate (n°) se previste.
 - Esecuzione Esfiltrazione (uscita OUT).
 - Atteggiamenti scorretti di gioco.
 - Condotta nelle prove speciali.
 - Ammonizioni.
 - 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).
110. Gli Arbitri di Settore, dopo aver riportato sui Tabulati Punteggi i risultati rilevati, ne consegneranno una copia ai Capisquadra dei Team Attaccanti. 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. La presa visione del rappresentante della squadra e la successiva pubblicazione del risultato lo rendono immutabile e definitivo (salvo meri errori di scrittura che l'Arbitro di sua iniziativa corregge e controfirma).
111. 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.
112. Eventuali riscontri da parte degli Arbitri o dell'Organizzazione su tentativi di correzione o contraffazione di uno o più Tabulati Punteggi da parte dei membri della Squadra Attaccante, saranno puniti con estrema severità secondo le sanzioni previste (vedi Tabella Sanzioni ONASP).
113. Eventuali altre procedure di trasferimento dei Tabulati Punteggi, diverse da quelle appena esposte, dovranno essere comunicate ai Capisquadra delle Squadre Partecipanti prima dell'inizio della gara, previa indicazioni dettagliate riportate sullo Storyboard.
114. Alla verifica dei punti sono ammessi solo il Caposquadra e un vice di sua scelta. Qualsiasi eventuale intromissione non autorizzata dal Collegio Arbitrale e/o Organizzativo, da parte di 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 conteggio 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 e riguardanti la gara. Il Caposquadra potrà essere sostituito da un solo membro della sua stessa squadra (preferibilmente il Vice Caposquadra) solo in caso di sua impossibilità a parteciparvi (es. infortunio, squalifica, ecc.), fermo restando i termini stabiliti precedentemente.
115. 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 di Tabulati di Gara da parte degli Arbitri di Settore dopo l'Uscita dall'OUT di Settore (momento della compilazione).

116. 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 Comparsate eliminate) che riducono i primi.

Generano punti positivi le seguenti condizioni:

- + 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).
- + 10 Punti > Per ogni Giocatore Difensore eliminato.

Generano punti negativi le seguenti condizioni:

- - 10 Punti > Per ogni Giocatore Attaccante eliminato.
- - 10/50 Punti > Per ogni Comparsa eliminata (quando previsto dallo SB).

117. Il calcolo finale del punteggio di una manche è la somma dei punti positivi e negativi. Esso è formalizzato dal Collegio Arbitrale attraverso la specifica modulistica (Tabulati Punteggi).

118. 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 sarà considerato il minor tempo totale di gara impiegato a svolgere le corrette azioni sui vari Settori OBJ e in caso di ennesima parità, il maggior numero di Obiettivi Primari e Secondari Conquistati in gara e a seguire le Acquisizioni dei Bonus.

119. 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).

ALLESTIMENTI SCENOGRAFICI, RIPARI E DISPOSITIVI DIFENSIVI

120. Nella costruzione o allestimento, da parte dell'Organizzatore, di ripari artificiali non presenti di fatto sul Campo di Gioco (come ad esempio: costruzioni, baracche, barriere, bunker, trincee, postazioni, garitte/altane, ecc.) atti a proteggere e nascondere i Giocatori Difensori collocati all'interno di un qualsiasi Settore OBJ, il Collegio Organizzativo, sotto il controllo del Collegio Arbitrale, dovrà applicare le seguenti attenzioni, tali da non rendere la natura del riparo "posticcio" o deteriorabile per lo svolgimento delle regolari azioni di gioco:

- I ripari non devono essere in alcun modo penetrabili dai colpi (BB) avversari, quindi sono vietati i teli di tessuto leggero e penetrabile (ad es. teli di ombreggiante, pannelli in compositi plastici, quali polistirolo o cartone normale/plastificato).
- I ripari sopra descritti, soprattutto quando di forma quadrangolare, devono essere accessibili, al loro interno o perimetro, da almeno un lato completamente aperto.

Sarà comunque facoltà degli Arbitri ispezionare e valutare, prima dell'inizio della gara (fase di ispezione preliminare), la corretta costruzione dei ripari utilizzati. In caso di discrepanze nelle strutture saranno apportate le modifiche del caso. Eventuali differenze sul campo per ragioni scenografiche devono essere comunicate al Responsabile del Collegio Arbitrale e autorizzate tramite i canali ufficiali.

121. Nel contesto scenografico i ripari in uso ai 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, essi potranno avere delle aperture da cui i Giocatori Difensori potranno impegnare i Giocatori Attaccanti con il loro tiro difensivo di ASG. Tali aperture (in genere finestre e feritoie) dovranno rispettare delle misure di massima allo scopo di dar la giusta copertura al Giocatore Difensore che le utilizza, ma altresì non mettendo a loro volta i Giocatori Attaccanti nell'impossibilità di eliminare lo stesso giocatore difensore. Una superficie minima di apertura da prendere come misura di riferimento è quella di un metro quadrato di spazio, cercando di non usufruire o approntare delle aperture di misura inferiore. Tali

aperture di varie forme, in genere quadrangolari, dovranno rispettare le misure lineari di altezza e larghezza, non inferiori a 60 cm per 170 cm e viceversa (per aperture di forma rettangolare), ovviamente non inferiori ai 100 cm per 100 cm (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 del caso.

122. Nel caso l'Organizzazione di Gara preveda la sistemazione di Dispositivi Difensivi, quali "Mine Libere" (di tipo meccanico o elettronico) indipendentemente dalla tipologia di innesco (a pressione o strappo), all'interno di uno o più Settori OBJ, queste non potranno mai essere di numero superiore a due (2) posizionate all'interno del Settore OBJ, non prima dei 20 metri dall'ingresso IN. La loro presenza, dovrà essere comunicata sullo Storyboard e dagli Arbitri di Settore alle Squadre Partecipanti. Nel caso l'Organizzazione di Gara preveda la sistemazione di dispositivi difensivi, quali "Mine Vincolate" (di tipo meccanico o elettronico) indipendentemente dalla tipologia di innesco (a pressione o strappo), all'interno di uno o più Settori OBJ o nei tratti di trasferimento, disposte nel contesto di un'Azione di Gioco o Prova Speciale 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 tre (3) a dieci (10) dispositivi.

PROVE CARTOGRAFICHE E NAVIGAZIONE

123. Durante una qualsiasi Gara PCS, il Collegio 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.
124. 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 bussole. I termini di svolgimento e gli strumenti utilizzabili nelle prove enunciate dovranno essere indicate sempre nello Storyboard.
125. Possono essere utilizzate come prove di 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.
 - 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 a discrezione del collegio organizzativo ideare nuove prove da sottoporre in gara, sotto il controllo dell'Organo Arbitrale
126. 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.

SICUREZZA DEI GIOCATORI E RISPETTO DELL'AMBIENTE

127. 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 figurati e tutte le persone ammesse a vario titolo al campo di gioco.
128. 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 staff paramedico.
 - Presenza sul campo di gioco del solo staff paramedico con attrezzatura di primo soccorso.
 - Presenza sicura nelle immediate vicinanze del campo di gioco di strutture di pronto soccorso velocemente raggiungibili.
 - Se previsto dalle norme vigenti, la presenza in campo del defibrillatore cardiaco.
129. È obbligatorio segnalare, con l'ausilio di bindelle a due colori (rosso/bianco o giallo/nero), le aree pericolose dove non è concesso ai giocatori inoltrarsi.
130. In ogni caso, prima dell'avvio della gara, il Collegio Organizzativo stabilisce la compilazione e la sottoscrizione, da parte di ogni giocatore partecipante alla gara, di un'apposita modulistica di "Dichiarazione liberatoria di responsabilità" per comportamenti lesivi dei giocatori non imputabili all'organizzatore.
131. 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:
- Attenersi scrupolosamente ai segnali e alle direttive arbitrali, cessando l'attività competitiva e restando sulla posizione ricoperta prima del verificarsi della circostanza interruttiva 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
 - 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 paramedico, 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.
132. Il Collegio Arbitrale, di comune accordo con il Collegio 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 per causa di ogni tipo di fattore, inclusi quello meteorologico e di ordine pubblico.
133. Il Collegio Organizzativo stabilisce i canali radio da utilizzare durante la gara per le sole comunicazioni di servizio e sicurezza.
134. 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, e a rimuovere i danni causati

dallo stesso.

CONTROLLO DI QUALITA', MODIFICHE E POTERI

135. Eventuali varianti interpretazioni o modifiche 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 ONASP della regione esterna prescelta che dovrà ricevere lo SB completo almeno 30gg 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 sino dalle prime fasi, per evitare di dover correggere situazioni complesse negli ultimi 30 gg. Una competizione ritenuta non idonea non potrà avere luogo.

LEGITTIMITA' E CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO

136. La conoscenza del Regolamento di Gioco per la specialità del Gioco del Soft Air Pattuglie Combat a Scenari (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.

137. 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 sanzionati e le conseguenze, in quanto integra ed esplica quanto sopra enunciato. Essendo quindi integrazione ed esplicazione del presente Regolamento, è soggetto ai medesimi obblighi di conoscenza.

138. 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.