

F.I.P.S.

Federazione Italiana Pattuglie SoftAir

O.N.A.S.P.

Organo Nazionale Arbitri SoftAir Pattuglie



REGOLAMENTO DI GIOCO SOFTAIR PCN

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

Versione 4.0

Anno 2023

La Federazione Italiana Pattuglie SoftAir da ora **F.I.P.S.** (per comodità FIPS) e l'Organo Nazionale Arbitri SoftAir Pattuglie da ora **O.N.A.S.P.** (per comodità ONASP) stabiliscono le regole di gioco che disciplinano le gare di Softair nella Specialità Tattica PATTUGLIE COMBAT a NAVIGAZIONE denominata da ora **PCN**.

Questo regolamento, le sigle e la proprietà intellettuale di ciò che ne consegue sono di esclusiva proprietà della **F.I.P.S.** e **O.N.A.S.P.**

STRUTTURAZIONE ORGANIZZATIVA GARE E CAMPIONATO PCN

1. La F.I.P.S. 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 F.I.P.S. sono annessi, facendone attivamente parte, i Coordinamenti Regionali/Interregionali Promotori che gestiscono e organizzano le gare regionali di qualificazione alla Finale.
3. Qualsiasi altra gara, che sia slegata dal campionato nazionale e/o dalle qualificazioni regionali, prende la denominazione di **trofeo**, con modalità e regole dettate dai comitati regionali o dalla FIPS stessa.
4. Tutte le competizioni nelle forme espresse ai suddetti punti 1, 2, 3 sono regolate e disciplinate dal Regolamento di Gioco di seguito illustrato, oltre ai Regolamenti Specifici di Partecipazione, che ne fanno parte integrante, stilati di anno in anno dal Collegio Nazionale Organizzativo FIPS in base alle esigenze strutturali e organizzative degli eventi sportivi.
5. Il presente testo è applicabile solo in funzione di tornei ufficiali della F.I.P.S., quali come già citato: Trofei, Tappe o Gare di Campionato/i e/o singole competizioni a livello regionale, interregionale o nazionale. Ne è precluso l'uso formale per tornei, gare ed eventi che non rispettino i requisiti di appartenenza sopra citati. Il Regolamento, tuttavia, potrà essere utilizzato come elemento di ispirazione per altre manifestazioni competitive di natura simile che non saranno considerate tappe o gare ufficiali della FIPS.

PREPARAZIONE DELLA GARA PCN

6. Ciascuna Gara di Soft Air PCN è regolata da questo Regolamento di Gioco, eventualmente adattato con deroghe nelle norme che lo consentono, in base al terreno scelto per la prova stessa.
7. 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 ONASP (anche detto Staff Arbitrale di Gara) secondo i termini imposti dal presente Regolamento.
8. 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 allo svolgimento della gara.
9. Sarà compito e responsabilità degli organizzatori avere le necessarie autorizzazioni della Pubblica Amministrazione Territoriale per lo svolgimento della gara, nonché il soddisfacimento dei requisiti di Pubblica Sicurezza richiesti dalla stessa.

10. Nella Gara PCN è consentito, come munizionamento delle ASG, il solo ed esclusivo utilizzo di pallini (BB) di diametro 6 mm e di colore bianco (meglio visibili per le valutazioni arbitrali), con peso compreso tra 0,20 e 0,32 grammi in materiale plastico di natura organica foto/biodegradabile. Saranno quindi vietati e non ammessi in gara pallini di materiali plastici non degradabili con grammature diverse da quelle previste e consentite. Solo in casi eccezionali, quali l'imposizione da parte di proprietari, locatari, responsabili ed enti preposti del terreno di gioco, può essere concesso in deroga dal Direttivo di Coordinamento o Direttivo FIPS, l'utilizzo di BB con colori a basso impatto ambientale (Verde, Marrone, Nero, Avana, ecc.). Si consiglia comunque, in fase organizzativa, di evitare il più possibile tale possibilità. Qualora la manifestazione sia denominata a CARATTERE NOTTURNO subentrerà l'obbligo di pallini (BB) foto sensibili (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 dell'operatore stesso dal game (CARTELLINO VERDE). L'organizzazione definirà in maniera autonoma gli orari vincolati da tali obblighi.

CONTROLLO DEI REQUISITI DEI GIOCATORI

11. Il Collegio o Staff Arbitrale ONASP, in collaborazione con il Collegio Organizzativo di Gara o Organizzatori della Gara, prima di dare avvio alle manche di e per ogni singola squadra partecipante, dovrà effettuare i controlli di legittimità sociale, assicurativa e fisica degli atleti partecipanti, unitamente ai controlli sulla sicurezza individuale e delle repliche in dotazione ai singoli giocatori.
12. Sarà responsabilità esclusiva delle ASD o ASS partecipanti garantire che la loro associazione sia regolarmente costituita, regolarmente affiliata a un ente di promozione sportiva 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.
13. 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.
14. 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.
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'ente di promozione sportiva citato, viene applicata la sanzione di squalifica della ASD stessa a tale evento.
16. In caso di atleta sprovvisto della documentazione richiesta (per dimenticanza o qualsiasi altro imprevisto), il soggetto in questione su garanzia e responsabilità del proprio caposquadra potrà ugualmente partecipare alla competizione, a patto che presenti la documentazione richiesta al responsabile del Collegio Organizzativo, entro e non oltre le 24 ore successive alla gara. 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 PCN

17. Gli elementi principali che compongono una gara di Soft Air della specialità PCN sono i seguenti:
- Squadre Partecipanti (Team Attaccanti o Incursori).
 - Personale di Difesa dei Settori OBJ (da ora Difensori o Cecchini).
 - Personale di Difesa Mobile (da ora "Pattuglia di Controllo Territoriale o Controinterdizione").
 - Comparse o Personale Scenografico.
 - Arbitri o Direttori di Gara (Collegio o Staff Arbitrale ONASP).
 - Organizzatori (Collegio Organizzativo di Gara).
 - Fascia colorata a ogni giocatore attaccante contrassegnante il Team d'appartenenza.
 - Mezzi di Trasporto utilizzati per il trasferimento delle Squadre.
 - Mezzi di trasporto utilizzati per lo spostamento della Controinterdizione.
 - Allestimenti Scenografici.
 - Apparati Radio di comunicazione.
 - Canali Radio utilizzati.

- ASG (Air Soft Gun) e loro munizionamento o pallini (BB).
- Dispositivi Difensivi, quali Mine e sistemi meccanici sparanti a controllo remoto.
- Strumenti e apparecchi di Navigazione e Cartografia.
- Svolgimento diurno o notturno della gara.
- Story Board (da ora Book), riportante istruzioni e direttive di gara.
- Punteggi e Classifica (Scheda Punti di Gara e Tabella Scontri Territoriali).
- Settori OBJ e aree di rispetto.
- Punto OBJ oppure OBJ Primario.
- Waypoint o punti utilizzati per il rilevamento di dati.
- Zone adeguate allo svolgimento di particolari prove tecniche e di abilità.
- Punto di Infiltrazione iniziale e di Esfiltrazione finale di Gara e orari di apertura e chiusura di gara.
- Azioni o Punti Bonus.
- Durata del Tempo di Azione o Gioco in ogni singolo Settore OBJ.
- Durata del Tempo di Ingaggio degli scontri con le Pattuglie di Controllo Territoriale.
- Regole d'Ingaggio nei Settori OBJ.
- Regole d'Ingaggio con le Pattuglie di Controllo Territoriale.
- Sicurezza Antinfortunistica.
- Territorio di Gara.
- Rispetto per l'Ambiente.
- Zone interdette allo svolgimento del gioco.

DIRETTIVE DI GARA PCN “LO STORY BOARD O BOOK”

18. Lo Story Board 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.
19. Obbligatoriamente, prima dello svolgimento di ogni Gara PCN, nei tempi necessari stabiliti per la consultazione da parte di tutti i Giocatori Partecipanti, il Collegio Organizzativo di gara deve stilare e diffondere il documento detto “Story Board o Book”.
20. Lo Story Board deve contenere le “Direttive di Gara” e cioè 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 pattugliate dalla difesa mobile o Controinterdizione, la presenza e la dislocazione di eventuali “Waypoint” o punti di rilevamento dati o informazioni al di fuori dei Settori OBJ, i punti di Infiltrazione-Esfiltrazione di Gara e relativi orari stabiliti.
21. La trasmissione dello Story Board alle Squadre Partecipanti, da parte del Collegio Organizzativo di Gara, 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 Story Board 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 Story Board 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.
22. Lo Story Board, 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.
23. Nello Story Board deve essere sempre indicato il numero di Settori OBJ previsti dalla gara e disposti nell'area o Territorio di Gara.
24. Nello Story Board 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.
 - Eventuali orari di apertura, con relative coordinate riferite al Settore OBJ nel punto dell'OBJ Primario per gli obiettivi a “Finestra Oraria”.
 - 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.
25. Sullo Story Board, 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.
26. Lo Story Board deve sempre e comunque essere accompagnato in forma esplicativa, prima di inizio gara, 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.
27. Sullo Story Board 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.
28. Sullo Story Board 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"

29. 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.
30. Le gare si svolgono a configurazione di "Navigazione Libera".
31. 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 Story Board, daranno i punteggi positivi prestabiliti alle squadre partecipanti.
32. Le strade e i sentieri pubblici, ovvero presenti nelle mappe scaricabili dai siti regionali ufficiali, sono percorribili e presidiabili dalle forze di contro-interdizione.
33. Le strade e i sentieri privati, creati per l'occasione dall'organizzazione di gara per eventuali aree di interesse strategico, se presidiate con forza di controllo territoriale, dovranno essere comunicati ufficialmente alle squadre di attacco con mappa allegata alla comunicazione dello Story Board con le regole e i tempi stabiliti dal presente regolamento.
34. E' 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 Story Board. Tutti i mezzi presenti, saranno segnalati con una bandiera azzurra su ogni lato, o nel caso di notturne con cyalume azzurro/blu.
35. 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).
36. Il Campo di Gioco può avere uno o più punti di Infiltrazione ed Esfiltrazione di Gara.

FORMATI CARTOGRAFICI, STRUMENTI E DISPOSITIVI DI NAVIGAZIONE

37. 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.
38. 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.
39. 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.

IL SETTORIO OBJ

40. I Settori OBJ sono delle aree delimitate in cui va eseguita l'azione di conquista obiettivi.
41. Le squadre partecipanti conosceranno le sole coordinate degli OBJ Primari e, nel caso questi ultimi fossero collocati in ambiente urbano oppure all'interno di singole costruzioni, che siano già presenti sul campo o allestite per l'occasione (tende, baracche, ecc.), tali coordinate indicheranno l'ingresso principale che conduce agli OBJ Primari.
42. 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.
43. 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.
44. 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
45. 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 dai perimetri delle aree di rispetto. Quindi, per mero esempio, una zona adatta a posizionare 2 settori OBJ, dovrà misurare minimo 400 metri, garantendo così i 100 metri minimi per ogni Settore OBJ più i 200 metri di distanza minima.
46. 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

47. 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 Contointerdizione.
 - 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.
48. Le azioni che comportano punteggi negativi sono:
 - Eliminazione di un operatore della propria squadra.
 - Eliminazione di figuranti, VIP o altro personale quando indicato nello Story Board.
 - Ingaggi con le Pattuglie di Controinterdizione.
 - Mancata esfiltrazione finale di Gara o ritardo, conteggiato al minuto, al punto stabilito.
49. La conquista degli Obiettivi Primari assegnano punteggi positivi compresi fra +500 e +1000 punti per obiettivo conquistato. Il valore del punteggio è stabilito dal Collegio Organizzativo di gara a seconda della difficoltà tecnica/operativa, del tempo di esecuzione e dell'impegno fisico, necessari per la conquista dell'obiettivo.
50. 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.
51. 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 a dare il punteggio positivo di 100pt a tutti i team partecipanti.
52. 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 +200 Punti.
53. Il corretto svolgimento delle azioni Recon possono dare punteggi positivi da +200 a + 500 punti.
54. 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.
55. 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 Collegio Organizzativo chiarire, nello Story Board, tempi e modalità d'identificazione.
56. I giocatori delle Squadre di Attacco verranno accompagnati o indirizzati nel punto prestabilito a loro assegnato per la partenza della gara, da dove potranno muoversi solo dopo il segnale arbitrale d'inizio gioco oppure all'ora prestabilita a loro assegnata.

57. L'inizio dell'azione di gioco nel Settore OBJ non è mai segnalato, acusticamente o a voce, dall'Arbitro di Settore a nessun giocatore. Come riferimento a tale procedura farà fede l'orario prestabilito d'ingresso a quel Settore assegnato a ogni Team dall'Arbitro o dal QG
58. Il ritardo o la rinuncia volontaria della propria "Finestra Oraria" (richiesta luce verde concessa e accettata) di un qualsiasi Settore OBJ da parte di un Team attaccante, comporterà sempre la mancata finestra oraria o mancata luce verde "Fuori Finestra". Inoltre, tale Team, riceverà un punteggio negativo pari al valore del punteggio stabilito di conquista dell'OBJ stesso.
59. Il termine dell'azione di gioco, nel Settore OBJ, viene invece segnalato o comunicato dall'Arbitro di Settore a tutti i giocatori e sarà decretato da:
- Esaurimento del tempo previsto di gioco (con eliminazione degli attaccanti ancora operativi).
 - Eliminazione totale della Squadra Attaccante (nella sua totalità o nella sua aliquota all'entrata del Settore).
 - Uscita volontaria del Team (in questo caso sarà il caposquadra a richiedere la chiusura finestra).
60. Non è mai necessario, per la legittimazione dei punti di Conquista OBJ e Acquisizione Bonus, che la Squadra di Attacco concluda le azioni in ogni singolo Settore OBJ con tutti o solo alcuni dei suoi Giocatori Attaccanti ancora attivi (non eliminati) oppure entro il tempo massimo prestabilito. I punti guadagnati con le corrette esecuzioni rimangono tali anche in caso di eliminazione integrale di tutti i giocatori della Squadra di Attacco o di scadenza del tempo. Allo scadere del tempo, decretato dall'Arbitro, tutti gli attaccanti ancora operativi saranno comunque conteggiati come colpiti.
61. Per la conta degli eliminati della squadra attaccante, farà fede il numero di operatori impegnato in quel dato Settore e non il numero totale di operatori impegnati o necessari (se con una squadra da 6, decido di affrontare un obiettivo combat in 4 e impiegare altrove gli altri 2 giocatori, il numero massimo di eliminati sarà di 4).
62. Nel caso in cui un'azione di Conquista OBJ Primario o di Acquisizione Bonus, prevedano specificatamente la liberazione (prelievo dal luogo in cui si trova) di ostaggio o più di essi, che siano materialmente rappresentati da comparse oppure da manichini, questi dovranno sempre essere prelevati in una "Zona Sicura o Zona Franca" di gioco caratterizzata dalle seguenti disposizioni:
- La Zona Sicura di Gioco deve essere visibilmente indicata, delineata e circoscritta.
 - 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 da un ipotetico punto A a un ipotetico punto B, prestabiliti e visibilmente segnalati, che si trovino all'interno del Settore OBJ.
63. Nel caso si vogliano utilizzare delle comparse per le eventuali azioni sopra descritte, queste NON dovranno essere interpretate obbligatoriamente da un soggetto qualificato come Arbitro ONASP.
64. Nel caso il Collegio Organizzativo di gara, 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 Story Board, 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 E NUMERO DEI WAYPOINT

65. 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).
66. 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 Collegio 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 Story Board.

67. 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).
68. 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.
69. 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.
70. Lo stop del tempo anticipato invece, potrà anche essere decretato dalla squadra attaccante qualora ritenga di aver completato tutte le azioni prestabilite, oppure ancora dalla completa eliminazione di tutti i Giocatori Attaccanti.

IDONEITA' DELLE ASG "AIR SOFT GUN"

71. Tutte le ASG dei Giocatori Partecipanti, che siano Attaccanti, Difensori, Controinterdittori o Comparse dovranno essere testate sul campo di gioco, prima della Gara, mediante specifica attrezzatura e sotto stretto controllo arbitrale.
72. Il Test dovrà essere eseguito in un'area con accesso delimitato e sgombera da possibili ostacoli che possano far rimbalzare il pallino espulso per la misurazione.
73. L'accesso all'area di test armi è limitato alla Squadra Partecipante al gioco e agli addetti alla misurazione e controllo delle ASG. Ulteriore personale potrà accedere a tale area previa autorizzazione dell'Organizzazione o degli Arbitri.
74. 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".
75. La distanza dall'attrezzatura di misurazione varia a seconda del tipo, a un metro per le misuratrici di tipo elettromagnetico mentre per le misuratrici di tipo a infrarossi direttamente a contatto con la volata.
76. La misurazione viene sempre effettuata con strumenti omologati e indicati, in marca e modello, sul documento di presentazione della gara "Story Board". Valgono solo ed esclusivamente i controlli effettuati sul posto dagli arbitri preposti con gli strumenti presenti, indicati e omologati.
77. 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.
78. Durante il Test è a discrezione del Collegio Organizzativo di gara permettere l'utilizzo di batterie personali, mentre per i caricatori e i pallini di prova provvederà l'organizzazione utilizzando il peso di 0,20g.
79. Ogni ASG dovrà effettuare 5 tiri di prova e sarà ritenuto valido il valore medio ottenuto che, tassativamente, non dovrà superare il limite prescritto dalla legge cioè 0.99 joule di potenza.
80. 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.
81. Dopo il test ASG sarà possibile montare sulla canna gli accessori (es. silenziatore) e tarare l'HOP-UP espellendo alcuni colpi nell'area preposta dall'organizzazione, che dovrà avere gli stessi parametri di sicurezza previsti per l'area di Test ASG.
82. 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.
83. Non saranno ammesse al gioco le ASG con funzionamento a GAS/CO2/ARIA COMPRESSA denominate repliche HPA o GAS BLOW BACK, fatta la sola eccezione delle handgun o Pistole con caricatore non maggiorato /drum.

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

84. Le Squadre Partecipanti (Team) ammesse a ogni Gara PCN devono avere un numero massimo di 6 (sei) giocatori (detti Attaccanti o Incursori). Tali compagini possono dividersi in più aliquote per svolgere azioni Recon o Waypoint, fermo restando il numero minimo di 2 (due operatori) per aliquota, pena ELIMINAZIONE del Team e deferimento al giudice sportivo ONASP.
85. 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.
86. 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.
 87. Nella Squadra Partecipante deve essere sempre identificato il giocatore con il ruolo di Caposquadra con la fascia identificativa numero 1. In caso di ritiro dal gioco di quest'ultimo, il ruolo di Caposquadra passerà ad altro giocatore della squadra, identificabile dagli arbitri su loro richiesta.
 88. 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).
 89. 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.
 90. E' consentito ai Giocatori Attaccanti l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.
 91. E' consentito, ai Giocatori Attaccanti attivi, 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 alcun 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 (fissa o territoriale) eliminati, in questo caso l'eventuale irregolarità sarà sanzionata con l'eliminazione arbitrale del giocatore che commette l'infrazione.
 92. È ammesso, per i Giocatori Attaccanti durante il gioco, l'uso delle radio le cui frequenze, comprese quelle di Emergenza, Riserva e quelle assegnate per le comunicazioni di "Luce Verde", verranno stabilite dal Collegio Organizzativo di gara. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.
 93. E' severamente vietato, ai Giocatori Attaccanti, l'uso di armi proprie o improprie di qualsiasi tipo, salvo quelle consentite dalla legge, quali coltellini multiuso o lame mono taglio al di sotto dei 6cm a libero utilizzo al solo scopo di utensile.
 94. 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. Sono altresì concessi un sistema di visione notturna e uno di visione termica per ogni pattuglia. 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).
 95. E' vietato durante le azioni di gioco, da parte dei Giocatori Attaccanti, l'utilizzo di granate a mano o lanciagranate funzionanti con sistemi di espulsione dei pallini (BB) mediante gas compresso e detonanti, come pure l'utilizzo di mine di posizionamento funzionanti con gli stessi sistemi di espulsione dei pallini (BB). E' fatto altresì divieto assoluto 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 espellerà immediatamente il soggetto responsabile (vedi Tabella Sanzioni ONASP).

IL PERSONALE DI DIFESA "DIFENSORI, CECCHINI e CONTROINTERDIZIONE" E LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

96. La difesa dei Settori OBJ è affidata a un numero prestabilito di minimo 2 e massimo 3 giocatori, scelti e incaricati dal Collegio Organizzativo di gara che, sotto il controllo arbitrale, provvederà inoltre al loro posizionamento. Il Controllo Territoriale (Controinterdizione), scelto e incaricato dal Collegio Organizzativo di gara, è affidato a un numero minimo di 2 elementi accompagnati da un Arbitro ONASP (quindi 2+1).
97. Il numero delle Pattuglie di Controllo e il numero degli operatori di tale pattuglia è stabilito dal Collegio Organizzativo di gara, 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.
98. 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, nella piena consapevolezza che il nostro sport è "di situazione" e comporta eventi sempre diversi, devono operare ricercando la maggiore ripetibilità possibile di fronte alla medesima situazione.
99. 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".
100. Non vi è nessuna limitazione alla scorta di ASG nei Settori OBJ a uso dei Giocatori Difensori e Controinterdittori, purché queste siano state debitamente testate (controllo di potenza) e marcate con gli appositi talloncini previsti.
101. E' consentito, ai Giocatori Difensori e Controinterdittori, l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.
102. È consentito, ai Giocatori Difensori e Controinterdittori, l'uso delle radio, le cui frequenze verranno stabilite

dal Collegio 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.

103. Il vestiario dei Giocatori Difensori e Controinterdittori 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. Tutti i componenti della Pattuglia di Controllo Territoriale devono avere una fascia identificativa di colore rosso sul braccio destro. Ogni difensore o controinterditore deve avere una pezza rossa o gilet alta visibilità da mostrare/indossare quando eliminato e nel caso di notturne cyalume/luce (rosso).
104. E' severamente vietato, ai Giocatori Difensori e Controinterdittori, l'uso di armi proprie o improprie di qualsiasi tipo, salvo quelle consentite dalla legge, quali coltellini multiuso o lame mono taglio al di sotto dei 6cm a libero utilizzo al solo scopo di utensile.
105. 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. Sono invece vietati i sistemi di visione notturna e termica. Qualsiasi altro sistema di mira va esplicitamente segnalato dal Collegio Organizzativo, in accordo con quello Arbitrale di gara e segnalato sullo Story Board.
106. E' vietato durante le azioni di gioco, da parte dei Giocatori Difensori e Controinterdittori, l'utilizzo di granate a mano o lanciagranate funzionanti con sistemi di espulsione dei pallini (BB) mediante gas compresso e detonanti.

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

107. Prima dell'inizio di ogni Gara PCN i Giocatori Controinterdittori vengono suddivisi e coordinati in Pattuglie di Controllo Territoriale a discrezione del Collegio Organizzativo di gara.
108. Ogni Pattuglia di Controinterdizione 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 Collegio Organizzativo, senza interferire in decisioni tattiche e di spostamento
109. 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.
110. Gli Arbitri assegnati alle Pattuglie Territoriali hanno il compito di compilare le "Tabelle Scontri Territoriali" in possesso dei Team Attaccanti, riportando l'esito dello scontro ogni qualvolta si verifici.
111. 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.
112. Le Pattuglie di Controinterdizione 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.
113. In caso di intercettazione, da parte di una Pattuglia Territoriale, di elementi di un Team in gioco, 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.
114. 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.
115. 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 dall'esterno dei 100 metri verso l'interno della zona obiettivo nella cosiddetta area di rispetto. Per chiarezza, lo scontro con la pattuglia di contro interdizione può avvenire da 150 metri a 100 dell'obj primario. Nel caso in cui la Pattuglia di Controllo Territoriale ingaggi una squadra in attesa o in procinto di luce verde, 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% dell'obj stesso.
116. Sono perlustrabili, da parte delle Pattuglie di Controllo Territoriale, le aree adiacenti a Waypoint, 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 tanto meno l'appostamento nei pressi del Waypoint.
117. 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.

- 118.** 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.
- 119.** 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 solitamente non presidiati, ma comunque perlustrabili dalle Pattuglie di Controllo Territoriale. Il centro di una zona di presidio fisso non deve mai coincidere con il punto GPS di un Waypoint o di un obiettivo Recon.
- 120.** 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.

UNITA' SPECIALI

- 121.** L'organizzazione può inserire sul terreno di gioco Pattuglie di Unità Speciale (composte da minimo due giocatori e un Arbitro), caratterizzate da qualità specifiche, come per esempio sniper e spotter.
- 122.** 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.
- 123.** La Pattuglia di Unità Speciale, oltre a fornire un malus nel caso di sconfitta della squadra in gioco (-300, come per la contro interdizione), fornisce un punteggio positivo di +600 in caso di eliminazione dell'unità stessa. Da precisare che la pattuglia speciale attribuisce punteggio positivo in caso di vittoria solamente una volta, dopodiché, verrà considerato lo stesso punteggio della contro interdizione ovvero: 0 punti in caso di vittoria dell'attacco e - 300 punti in caso di sconfitta.

COMPARSE E PERSONAGGI

- 124.** Per esigenze tematiche, scenografiche, di ambientazione storica, fantastica o di semplice trama, il Collegio Organizzativo della gara può utilizzare, per lo svolgimento del gioco, persone in qualità di comparse. Tali comparse potranno essere informatori, ostaggi, prigionieri, ecc.; oppure operatori su zone o dispositivi come chimici, tecnici, contadini, ecc.; oppure comparse in abbigliamento d'epoca o d'ispirazione fantascientifica.
- 125.** Tali personaggi possono anche partecipare attivamente al gioco in qualità di personale munito o meno di ASG. Quindi potrebbero essere in grado di eliminare gli elementi delle Squadre di Attacco o interagire con il gioco in base a quanto indicato sullo Story Board, anche in maniera velata e interpretativa, applicando però le seguenti condizioni:
- Se il numero dei Giocatori Difensori disposti nel Settore OBJ è già il numero massimo consentito, la comparsa dovrà adottare un ASG corta (pistola) e sparante a colpo singolo. Quindi max. 3 difensori + 1 comparsa ASG corta a colpo singolo.
 - 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.
 - Indicato dalla seguente tabella è riportata la logica possibile per gestire l'organizzazione della difesa e delle comparse attive, considerando il parametro di due comparse con ASG corta a colpo singolo in sostituzione di un difensore tradizionale, non oltre i termini stabiliti di seguito:
 - A. 2 difensori + 2 comparse ASG corta a colpo singolo.
 - B. 1 difensori + 3 comparse ASG corta a colpo singolo.
- 126.** La disposizione e i ruoli delle Comparse sono a discrezione dell'Organizzazione in base alle esigenze tematiche e scenografiche della gara, previo controllo del Collegio Arbitrale.
- 127.** Le Comparse possono anche essere utilizzate per l'acquisizione di punti positivi o negativi. In tal caso, il loro eventuale utilizzo, deve essere riportato dall'Organizzazione sullo Story Board.
- 128.** 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).

MODALITA' DI ACCOSTAMENTO E SVOLGIMENTO DEGLI OBIETTIVI RECON SENZA LUCE VERDE

- 129.** 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.
- 130.** Qualora l'Organizzazione di Gara, per motivi scenografici o altro, decida di inserire un obiettivo Recon presidiato, questo dovrà essere specificato nello Story Board e assolutamente controllato da arbitro.

131. Ogni OBJ Recon 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 sarà possibile svolgere e quindi creare queste modalità di obiettivo:

- Prove cartografiche così come descritte nel punto "Prove cartografiche".
- 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 Story Board.
- Partecipare attivamente a incontri, scambi o svolgere azioni sotto copertura.
- Resta comunque a discrezione dell'organo organizzativo valutare e ideare ulteriori prove per gli obiettivi a basso profilo.

MODALITA' DI ACCOSTAMENTO E RICHIESTA DI INIZIO AZIONE NEL SETTORI OBJ COMBAT A LUCE VERDE OBBLIGATA "PROCEDURA LUCE VERDE"

132. A ognuno dei Team Partecipanti nel ruolo di Attaccanti, prima dell'inizio della gara, unitamente con le informazioni e procedure riportate sullo Story Board, verrà consegnata una lista contenente:

- Il Punto d'ingresso espresso come coordinata e l'orario di inizio missione per ogni Team Partecipante (anche diverso per ognuno di loro).
- I Punti di ubicazione di ogni Settore OBJ considerati all'OBJ Primario del Settore stesso.
- Il momento di "Richiesta di Inizio Azione" o "Richiesta Luce Verde" per ogni Settore OBJ che, salvo diversa disposizione prevista dal collegio organizzativo, sarà sempre a non meno di 100 metri dalla coordinata fornita insieme a tutto il materiale di gara. Tale limite, se oltrepassato, negherà alla squadra la possibilità di svolgere l'intero obiettivo, subendo la cosiddetta situazione di "Fuori Finestra".
- Il tempo a disposizione per la conquista dell'Obiettivo Primario e lo svolgimento delle Azioni Bonus poste nel Settore OBJ, che parte tassativamente dal momento di "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".

133. 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.

134. 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 e ogni Team ha la facoltà di accostare il Settore OBJ da qualsiasi direzione ritenuta consona ai fini strategici.

135. 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 decretata solo ed esclusivamente da "Luce Verde", tutte le altre procedure non conformi, attuate dai Team, sono da considerarsi situazioni da "Fuori Finestra Oraria" e quindi non valide ai fini dell'attacco e del conseguimento dei punti del Settore OBJ.

136. 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 o qualcun altro in attesa, l'Arbitro comunicherà il tempo indicativo di attesa e chiederà al Team se esser inseriti in coda o meno.

137. Ogni squadra attaccante può accettare la richiesta di "Luce Verde" di un singolo Settore OBJ per volta, rispettando i parametri sopra elencati e, solo ed esclusivamente dopo aver concluso il settore accordato, potrà accettare "Luce Verde" su un altro settore.

138. 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, pena "Fuori Finestra". Allo stesso modo, subirà la situazione di "Fuori Finestra", un team che accetta "Luce Verde" nel lasso di tempo durante il quale è impegnato a svolgere un settore precedentemente accordato.

COMPORAMENTO DEI GIOCATORI COLPITI ED ELIMINATI

139. Si ritengono colpiti ed eliminati tutti quei giocatori (Attaccanti, Difensori, Controinterdittori o Comparsa) che sono bersaglio di colpi espulsi da ASG oppure da altri dispositivi di espulsione ammessi in gara e quindi andati a segno direttamente (mai di rimbalzo), di fatto colpiti e automaticamente considerati eliminati.

140. Durante lo svolgimento della gara i giocatori colpiti, qualsiasi ruolo essi ricoprano, devono dichiararsi ad alta voce e, rimanendo fermi sul posto, devono esibire/indossare una pezza rossa o gilet alta visibilità e nel caso di

- notturne cyalume/luce (rosso). Solo su indicazione dell'Arbitro preposto potranno muoversi e raggiungere un'eventuale zona delimitata di raccolta dei colpiti, dove sostare fino a nuove indicazioni arbitrali.
141. I Giocatori Difensori, Controinterdittori o Comparsa (non arbitri) presenti sul campo di gara, non sono assolutamente ne' arbitri ne' loro collaboratori e a livello regolamentare, sono alla stregua di qualsiasi altro giocatore, quindi anche passibili, se scorretti, a sanzioni arbitrali e successive penalità.
142. Si ritengono validi al fine dell'eliminazione di ogni giocatore, qualsiasi ruolo esso ricopra, tutti i colpi diretti contro la propria sagoma ovunque lo raggiungano (ASG compresa). Sono altresì validi, al fine dell'eliminazione, anche tutti i colpi diretti contro qualsiasi dispositivo (personale) sporgente come specchietti o altri strumenti utili per l'osservazione da dietro angoli e aperture.
143. Sono esclusi eventuali periscopi campali fissati su supporti e di fatto messi a disposizione dall'Organizzazione per ragioni tematiche di scenografia e gioco, perché non facenti parte delle dotazioni individuali dei giocatori.
144. E' assolutamente vietato per tutti i giocatori, qualsiasi ruolo essi ricoprano, sporgere l'ASG da qualunque tipo di riparo per sparare e quindi sventagliare alla cieca. Lo sporgere dell'ASG deve essere sempre accompagnato dal corpo in posizione di punteria, quindi il giocatore deve, per forza di cose, offrire la parte del corpo utile per eseguire un tiro con l'ASG correttamente impugnata. L'Arbitro che ravvisa una irregolarità nel comportamento di gioco descritto può eliminare di diritto dal gioco il giocatore imputato nella scorrettezza (detta Eliminazione Arbitrale).
145. 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.
146. 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 e tra componenti della stessa Pattuglia Territoriale (blu su blu)
147. Un qualsiasi giocatore può effettuare solo l'autodichiarazione e non può dichiarare l'eliminazione di un giocatore avversario. In caso di contestazione, solo ed esclusivamente l'Arbitro ha facoltà di risolvere la situazione, anche applicando eventuali forme di ammonizione previste.
148. 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 (vedi Tabella Sanzioni ONASP).
149. 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.
150. Durante il controllo delle fasi di gioco, gli Arbitri di Settore oppure al seguito di una Pattuglia di Controllo Territoriale, 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". (per modalità e tempi vedi Tabella Sanzioni ONASP).
151. I Giocatori Difensori e/o Controinterdittori 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).
152. 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, facendo proseguire la giocata all'interno del Settore. In questo caso come conseguenza dell'infrazione, al debriefing del Settore, se la squadra attaccante non avrà raggiunto il 70% del punteggio massimo contemplato, avrà un'integrazione fino a detta soglia (es. in un Settore composto da primario, 3 bonus e 3 difensori da 1630pt, se il team attaccante avrà ottenuto 1141 punti, non usufruirà di nessuna integrazione). Eventuali sanzioni agli attaccanti verranno regolarmente registrate e saranno applicate le sottrazioni dovute in termini di punteggio dopo l'integrazione al 70%.
153. 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 controinterditto, 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).

REGOLE D'INGAGGIO SU SETTORI OBJ O CON PATTUGLIE DI CONTROINTERDIZIONE

154. 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 Story Board.

155. 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 senza essere sottoposti al tiro avversario da parte dei Giocatori Difensori. Tali Zone Sicure, se contemplate in spazi a cielo aperto (ambiente boschivo o campale), devono essere sempre delimitate in modo chiaro e inequivocabile. Al contrario, se in ambiente chiuso e urbano oppure allestimenti, possono essere delimitate dalle stesse pareti (stanza, tenda o baracca). Le modalità di operatività nelle Zone Sicure e loro collocazione nel contesto della Gara dovranno essere chiaramente indicate nello Story Board e segnalate dall'Arbitro di Settore OBJ, dove previste.
156. Un Team in gioco, in base alle proprie strategie, ha facoltà di suddividere la squadra di sei elementi in più aliquote più piccole numericamente, a patto che non siano inferiori ai due elementi o coppia. Nel caso in cui un'aliquota di un Team, per qualsiasi motivo, dovesse risultare inferiore a due elementi e quindi composta da un solo operatore, il Team in questione sarà ELIMINATO dalla competizione e deferito al Giudice Sportivo ONASP.
157. 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 Cotrointerditore risultasse operativo, lo scontro andrebbe appannaggio della Pattuglia di Controllo Territoriale.
158. I giocatori eliminati, che siano della Pattuglia di Controinterdizione 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 CIVILE DEI GIOCATORI DURANTE LA GARA PCN

159. 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, nel più rigoroso rispetto delle norme previste dal Codice Etico del Soft Air. 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, in nessun caso, ammessi comportamenti improntati alla maleducazione e all'antisocialità (vedi Tabella Sanzioni ONASP).
160. Sono esplicitamente vietati gli atteggiamenti che rallentano o fermano volutamente il normale svolgimento del gioco, anche se non specificamente diretti contro un Arbitro o un altro giocatore.
161. Tutti i Giocatori sono obbligati a indossare le dovute protezioni agli occhi per tutta la durata della gara. Il giocatore sprovvisto di qualsiasi tipo di protezione anche solo momentaneamente, per sicurezza, verrà allontanato immediatamente dalla zona di gioco.
162. E' sempre vietato il contatto fisico con un giocatore avversario.
163. E' vietato, ai fini della sicurezza di tutti gli atleti, salire su alberi, scavalcare recinzioni, salire su muri, tetti, ecc. se presenti all'interno del campo di gara, salvo strutture sicure predisposte dall'organizzatore. Data la vastità della casistica è responsabilità del Collegio Arbitrale, nelle persone degli Arbitri stessi, chiarire quali condotte possono essere rischiose e quali sono consentite.

ARBITRAGGIO DELLA GARA PCN

164. Sono considerati Arbitri PCN, senza distinzione alcuna di poteri e competenze decisionali, tutti i soggetti appartenenti all'O.N.A.S.P. in possesso dei requisiti di idoneità previsti dal Regolamento Arbitrale, delegati e designati dagli Organi Direttivi della stessa. I suddetti arbitri sono obbligati a rispettarne e far rispettare le normative espresse e i regolamenti dello specifico contesto sportivo in generale a garanzia dell'ONASP.
165. 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:
- Arbitri addetti ai controlli dei giocatori, punteggi e sicurezza. Si occupano del controllo formale in fase pre-gara, delle credenziali dei giocatori e delle ASD di appartenenza partecipanti; 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, 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. 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 della direzione di gara collaborando con gli Arbitri Primari e coadiuvando sotto tutti gli aspetti arbitrali il loro operato, soprattutto nel controllo dei giocatori. Hanno gli stessi poteri di direzione del gioco degli Arbitri Primari a esclusione della compilazione dei Tabulati Punteggio.

- Arbitri al seguito delle Pattuglie Territoriali. Si occupano della direzione e controllo degli ingaggi tra Team Attaccanti o loro aliquote intercettati dalle Pattuglie di Controinterdizione. 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.
- 166.** Il Collegio Arbitrale di gara o Staff Arbitrale sarà costituito nella forma minima prevista da: 2 per ogni Settore OBJ (primo Arbitro di Settore e suo Aiuto Arbitro), 1 Direttore di Gara (Capo Arbitri), 1 responsabile dei test di sicurezza (prova joule), 1 per ogni Pattuglia di Controllo Territoriale o di Unità Speciale dispiegata sul Campo di Gioco. 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. E' comunque discrezione del Collegio Arbitrale impegnare un numero maggiore di arbitri rispetto a quello minimo previsto.
- 167.** 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.
- 168.** 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 e altresì variare quanto riportato sul proprio Tabulato Punteggio e quindi sulla Classifica Finale. E' 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.
- 169.** Il mancato rispetto del Regolamento durante il gioco da parte di qualsiasi giocatore sanzionato dall'Arbitro comporta delle penalità (vedi Tabella Sanzioni ONASP).
- 170.** Gli Arbitri nelle zone di gioco dette Settori OBJ sono obbligati a portare le dovute protezioni agli occhi e saranno sempre riconoscibili tramite una pettorina ad alta visibilità.
- 171.** 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.
- 172.** Gli Arbitri 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.
- 173.** Gli Arbitri oltre alla comunicazione verbale, per assegnare esplicitamente le decisioni sanzionatorie durante la direzione di gara, si avvalgono dell'utilizzo di cartellini di colore verde giallo e rosso per una chiara comunicazione visiva nei confronti dei giocatori.

FOGLI DI GARA O TABULATI PUNTEGGIO

- 174.** Al termine di ogni Settore OBJ, l'Arbitro di Settore avrà la cura di compilare la "Tabella Valutativa del Settore OBJ", su cui 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 della Squadra di attacco nel Settore OBJ o "Luce Verde".
 - Orario di allontanamento della Squadra di Attacco nel Settore OBJ.
 - Tempo impiegato.
 - Conquista OBJ Primario (SI o NO).
 - Acquisizioni Bonus (SI o NO).
 - Attaccanti Eliminati (n°).
 - Difensori Eliminati (n°).
 - Comparse Eliminate (n°) se previste.
 - Atteggiamenti scorretti di gioco.
 - Condotta nelle prove speciali.
 - Ammonizioni.
 - Punteggi Parziali.
 - Penalità per mancata mancata finestra oraria "Fuori Finestra".
 - Penalità per uscita dai limiti del campo di gioco stabiliti di uno o più elementi dei Team Attaccanti.
 - Penalità dovute a infrazioni da parte dei giocatori.
- 175.** 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.

176. Procedura simile adatteranno gli Arbitri al seguito delle Pattuglie di Controllo Territoriale, con la compilazione di un "Tabulato Intercettazioni".
177. Il cosiddetto "Tabulato Intercettazioni", dovrà riportare i seguenti parametri di assegnazione:
- Orario dello scontro o intercettazione.
 - Responso finale dello scontro.
 - Durata dello scontro.
 - Penalità a giocatori nello scontro per scorrettezze di gioco.
178. I Capisquadra sono responsabili dei loro Tabulati Punteggi e Intercettazioni 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.
179. 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).
180. 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, previe indicazioni dettagliate riportate sullo Story Board.
181. 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 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 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.
182. 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 di Gara da parte di un qualsiasi Arbitro di Settore o al seguito della Controinterdizione, 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.

PUNTEGGI E CLASSIFICA DI GARA

183. 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 durante la loro manche.
184. Generano punti positivi le seguenti condizioni:
- +500/+1000 Punti > Conquista OBJ Primario all'interno di un settore OBJ.
 - +200 Punti > Acquisizione Bonus all'interno di un settore OBJ.
 - +10 Punti > Per ogni Giocatore Difensore eliminato all'interno di un settore OBJ.
 - +200/+500 Punti > acquisizione OBJ Recon.
 - +100 Punti > Waypoint rilevati correttamente.
 - +200 Punti > Tutti i Waypoint di gara rilevati correttamente.
 - +600 punti > Team attaccante (o aliquota di esso) che elimina tutti i componenti dell'Unità Speciale.
 - +100 punti > Raggiungimento Obj (Punteggio da attribuire a tutte le squadre che raggiungono l'obj)
 - +100 punti > Waypoint non reperiti e attribuiti a tavolino dall'organizzazione di gara.
185. 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.
 - -Totale Punti Settore OBJ > Per provocata "Fuori Finestra".
 - 0 Punti > Team attaccante (o aliquota di esso) intercettato da Pattuglia Territoriale che elimina tutti i componenti della controinterdizione.
 - -300 Punti > Team attaccante (o aliquota di esso sempre minimo 2 attaccanti) eliminato dalla Pattuglia Territoriale o dall'Unità Speciale.
 - -1000 Punti > 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.
 - -50 Punti per Minuto > Per ritardo, oltre l'orario assegnato al Team, all'esfiltrazione finale di gara.
 - -1000 Punti > In caso di uno o più elementi dei Team di attacco sorpresi al di fuori dei limiti stabiliti del campo

di gioco.

- -500 Punti > per lo smarrimento di ogni singolo documento o tabella indicante i risultati di gioco annotati dagli arbitri durante lo svolgimento della gara (compreso la tabella sanzioni).
- 186.** 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 le Acquisizioni dei Bonus, ed eventualmente di seguito ancora il minor numero di Intercettazioni subite.
- 187.** 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

- 188.** 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 collocati all'interno di un qualsiasi Settore OBJ, il Collegio Organizzativo, sotto il controllo del Collegio Arbitrale, dovrà applicare attenzioni tali da non rendere la natura del riparo "posticcio" 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.
- 189.** 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.
- 190.** 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, 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.
- 191.** 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 tre, comunicate sullo Story Board 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, 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 uno a dieci dispositivi.

MEZZI DI TRASPORTO

- 192.** 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.

PROVE CARTOGRAFICHE

- 193.** Durante una qualsiasi Gara PCN, il Collegio Organizzativo può prevedere delle prove di cartografia utili per la Conquista di Obiettivi Primari oppure Acquisizione Bonus.
- 194.** Le prove di 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 sempre indicate nello Story Board.
- 195.** Possono essere utilizzate come prove di 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.
- 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 Story Board.
- E' comunque a discrezione del collegio organizzativo ideare nuove prove da sottoporre in gara, sotto il controllo dell'organo arbitrale.

SICUREZZA DEI GIOCATORI

- 196.** La sicurezza dei partecipanti, alle attività che la FIPS svolge, è priorità assoluta.
- 197.** 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 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.
 - Presenza in campo del defibrillatore cardiaco, se previsto dalle norme vigenti.
- 198.** E' obbligatorio segnalare, con l'ausilio di bindelle a due colori, le aree pericolose e comunque interdette ai giocatori.
- 199.** E' consigliabile sempre informare i giocatori, prima della gara, sulle zone di pericolosità del campo di gioco utilizzando, se necessario, una mappa dello stesso.
- 200.** 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.
- 201.** 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 "Liberatoria rischi e scarico di responsabilità" per comportamenti lesivi dei giocatori non imputabili all'organizzatore.
- 202.** 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 interrutiva del gioco. E' 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.
 - Terminata l'emergenza, l'Arbitro darà il via alla ripresa del gioco con un fischio singolo.
- 203.** E' vietato utilizzare le ASG contro animali.
- 204.** E' vietato utilizzare le ASG contro cose e soprattutto persone che non siano coinvolte nelle fasi di gioco e, per lo scopo, opportunamente protette.
- 205.** Sono vietati, salvo che nelle specifiche aree a ciò adibite, l'accensione di fuochi, il taglio di vegetazione (anche a scopo protettivo e funzionale), i danni ad animali, l'insudiciamento del terreno ecc.
- 206.** Il Collegio Arbitrale ONASP, di comune accordo con il Collegio Organizzativo di gara, potrà decidere insindacabilmente di non eseguire o sospendere la gara, qualora non sussistano o vengano meno le condizioni di competitività e di sicurezza stessa per causa di ogni tipo di fattore, inclusi quello meteorologico, di numero di partecipanti e di ordine pubblico. 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.
- 207.** Verificare sempre, tecnicamente e con apposita strumentazione, che la potenza delle ASG utilizzate durante

la gara rispetti i requisiti di sicurezza previsti.

208. Verificare sempre le misure sanitarie e di soccorso predisposte a tutela dei partecipanti e di eventuali Terzi.
209. Il Collegio Organizzativo stabilisce i canali radio da utilizzare durante la gara per le sole comunicazioni di servizio e sicurezza.

RISPETTO PER L'AMBIENTE

210. E' 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 trasgredisce alla 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.

GESTIONE REGOLAMENTARE DELLA FASE DIURNA E NOTTURNA DI UNA GARA PCN (Se Prevista) VARIANTI, MODIFICHE E DELIBERE

211. Eventuali varianti o modifiche non contemplate dal presente regolamento, sempre intese nel contesto scenografico e logistico del gioco, possono essere proposte in fase organizzativa, discusse e approvate dai Collegi dei Rappresentanti delle Squadre Partecipanti ai campionati o singoli eventi, dai Collegi Organizzativi e Arbitrali. Sempre e comunque riportate sullo Story Board, per conoscenza dei partecipanti.
212. Le eventuali regole specifiche, per la gestione e il controllo regolamentare delle eventuali fasi notturne, sono da riportare in allegato sullo Story Board, consegnato nei tempi previsti a giocatori e arbitri della gara PCN. (Tali regole non potranno mai essere in contrasto con le procedure di gioco esposte in questo regolamento, ma di solo adattamento alle situazioni di gioco in assenza di luce solare).

LEGITTIMITA' E CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO

213. La conoscenza del Regolamento di Gioco per la specialità del Gioco del Soft Air Pattuglie Combat a Navigazione Libera, 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.
214. La Tabella Sanzioni ONASP tratta nel dettaglio le sanzioni e i cartellini previsti per la tutela del sopraesposto 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.
215. 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.