



REGOLAMENTO PATTUGLIA A LUNGO RAGGIO “PLR”

Ed. 9 del 02.01.2018



Indice

Titolo I° - PRINCIPI E NORME GENERALI.....	3
<i>Art. 1 - Principi e Norme.....</i>	<i>3</i>
Titolo II° - PTG. INCURSORI, COMPOSIZIONE E SPECIFICHE.....	4
<i>Art. 2 - Composizione Ptg. Incursori.....</i>	<i>4</i>
<i>Art. 2.1 - Specifiche Ptg. Incursori.....</i>	<i>4</i>
<i>Art. 2.2 - Regole di Ingaggio per le Pattuglie Incursori.....</i>	<i>5</i>
Titolo III° - INFILTRAZIONE ED ESFILTRAZIONE.....	6
<i>Art. 3 - Gestione Infiltrazione ed Esfiltrazione.....</i>	<i>6</i>
<i>Art. 3.1 - Esfiltrazione anticipata.....</i>	<i>6</i>
<i>Art. 3.2 - Gestione Esfiltrazione di fine missione.....</i>	<i>6</i>
Titolo IV° - OBIETTIVI.....	7
<i>Art. 4 - Tipologia Obiettivi.....</i>	<i>7</i>
<i>Art. 4.1 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo A.....</i>	<i>8</i>
<i>Art. 4.2 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo B.....</i>	<i>8</i>
<i>Art. 4.3 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo C.....</i>	<i>9</i>
<i>Art. 4.4 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo D.....</i>	<i>9</i>
<i>Art. 4.5 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo E.....</i>	<i>9</i>
<i>Art. 4.6 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo F.....</i>	<i>9</i>
<i>Art. 4.7 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo G.....</i>	<i>10</i>
Titolo V° - MODALITA' DI INIZIO E FINE ATTACCO OBIETTIVI.	11
<i>Art. 5 - Area Temporale.....</i>	<i>11</i>
<i>Art. 5.1 - Finestra d' Attacco.....</i>	<i>11</i>
<i>Art. 5.2 - Penalità del Fuori Finestra.....</i>	<i>12</i>
Titolo VI° - DIFENSORI E RIBELLI, MOVIMENTO E COMPORAMENTO.....	12
<i>Art. 6 - Operatori presenti sugli Obiettivi.....</i>	<i>12</i>
<i>Art. 6.1 - Movimento e Comportamento dei Difensori.....</i>	<i>12</i>
<i>Art. 6.2 - Movimento e Comportamento dei "Ribelli".....</i>	<i>13</i>
Titolo VII° - CONTROINTERDIZIONE, MOVIMENTO E COMPORAMENTO.....	13
<i>Art. 7 - La Controinterdizione.....</i>	<i>13</i>
<i>Art. 7.1 - Riconoscimento e movimento della Controinterdizione.....</i>	<i>14</i>
Titolo VIII° - STRUTTURE E DISLOCAZIONE OBIETTIVI.....	15
<i>Art. 8 - Uso Strutture e Dislocazione degli Obiettivi.....</i>	<i>15</i>
Titolo IX° - GIOCATORI COLPITI, COMPORAMENTO.....	16
<i>Art. 9 - Il Colpito.....</i>	<i>16</i>
Titolo X°- ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI.....	16
<i>Art.10 - Equipaggiamento.....</i>	<i>16</i>
<i>Art. 10.1 - Fasce Identificative.....</i>	<i>17</i>
<i>Art. 10.2 - Protezioni di sicurezza.....</i>	<i>17</i>
<i>Art. 10.3 - ASG in uso in AO.....</i>	<i>17</i>
Titolo XI° - FASE PRE-GARA E TEST ASG.....	18
<i>Art. 11 - Registrazione ed Identificazione degli Atleti.....</i>	<i>18</i>
<i>Art. 11.1 - Test ASG.....</i>	<i>18</i>
<i>Art. 11.2 - Briefing pre-gara ed Inizio Manifestazione.....</i>	<i>19</i>
Titolo XII° - MONITORAGGIO DEI PUNTEGGI.....	19

<i>Art. 12 - Documentazione Ufficiale di gara</i>	19
<i>Art. 12.1 - Scheda Incursori</i>	19
<i>Art. 12.2 - Penalità presenti sulla Scheda Incursori</i>	20
<i>Art. 12.3 - Tabella Punti Obbiettivo</i>	20
<i>Art. 12.4 - Tagliandi Obbiettivo</i>	21
<i>Art. 12.5 - Assegnazione punteggio</i>	21
<i>Art. 12.6 - Specifiche Assegnazione punteggio</i>	22
Titolo XIII° - DEBRIEFING E REDAZIONE CLASSIFICA	22
<i>Art. 13 - De briefing di Fine Missione e Gestione Punteggio</i>	22
Titolo XIV° - PUNTEGGI	23
<i>Art. 14 - Punti Negativi</i>	23
<i>Art. 14.1 - Punteggi Positivi</i>	23
Titolo XV° - COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE	24
<i>Art. 15 - Principi Organizzativi</i>	24
Titolo XVI° - STAFF ARBITRALE	25
<i>Art. 16 - Giudizio Arbitrale</i>	25
<i>Art. 16.1 - Compiti</i>	25
<i>Art. 16.2 - Documenti in uso</i>	26
<i>Art. 16.3 - Tabella Punti Obbiettivo</i>	26
<i>Art. 16.4 - Tagliandi Obbiettivo</i>	27
Titolo XVII° – GESTIONE DELLE CONTROVERSIE E PENALITA'	27
<i>Art. 17 - Reclami e Contestazioni</i>	27
<i>Art. 17.1 - Gestione delle Penalità</i>	28
<i>Art. 17.2 - Annullamento Manifestazione prima del suo svolgimento</i>	28
Titolo XVIII° - CAMPIONATO REGIONALE	28
<i>Art. 18 - Svolgimento</i>	28
<i>Art. 18.1 - Punteggi per la Classifica Regionale</i>	29
Titolo XIX° - ACCESSI A SEMIFINALI E FINALI NAZIONALI	29
<i>Art. 19 - Accesso alle Fasi Finali Nazionali</i>	29
Titolo XX° - NORME DI AUSILIO	30
<i>Art. 20 - Specifiche di ausilio</i>	30

TITOLO I° - PRINCIPI E NORME GENERALI.

Art. 1 - Principi e Norme.

Let. a. - Il presente Regolamento rientra nelle attività ludico-sportive e disciplina le manifestazioni di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR), dove le Ptg. Incursori dopo aver ricevuto dall'organizzazione gli Ordini di Missione con i compiti da svolgere, pianificando liberamente il loro movimento nell'Area Operativa verso le "Zone Obiettivo" o in qualsiasi altra zona di interesse, simulando azioni tattiche in attacco o in difesa, cercheranno di realizzare il punteggio migliore.

Let. b. - Il Regolamento di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR), è unico per tutto il Campionato Nazionale PLR, ogni deroga, dovrà essere prima approvata e autorizzata dal Responsabile Nazionale del Settore Arbitrale.

Let. c. - Il Campionato Nazionale PLR, viene organizzato in due fasi:

- Fase di qualificazione, organizzata, nell'arco di un biennio, con minimo tre (3) tappe, dai Comitati Regionali, nel periodo che va da Gennaio a Maggio dell'anno seguente a quello d'inizio.
- Finale Nazionale, esclusa alle Associazioni del Comitato Regionale organizzatore e partecipato dalle Associazioni classificate prime nei Campionati Regionali e, da quelle eventualmente passate dalla Fase Play-Off, organizzata all'interno di ogni Comitato. **Art. 19 lett. a,b,c.**

Let. d. - Le manifestazioni di PLR dovranno avere una durata minima di sei (6) ore, fino ad una durata massima di quarantacinque (45) ore. Le Ptg. Incursori, si infiltrano nell'AO con un tempo di missione uguale, con navigazione libera e nelle modalità più opportune ed eque scelte dall'organizzazione.

Let. e. - Il softair è un gioco basato sulla fiducia e la correttezza dei partecipanti, sue caratteristiche principali sono il rispetto per l'avversario, per l'organizzazione e per la classe Arbitrale, mancando queste caratteristiche, se ne tradiscono i valori che contraddistinguono un vero evento sportivo.

Let. f. - Il softair è una simulazione non violenta di un'azione tattica, dove ogni contatto fisico teso a far valere le proprie ragioni con violenza e forza, non è ammesso e sarà punito con l'immediata espulsione dell'Atleta dalla competizione.

Let. g. - L'orario Ufficiale nelle manifestazioni PLR è quello riportato dagli apparati GPS.

Let. h. - Per chiarezza si identificano e definiscono i seguenti vocaboli e ruoli:

- "Ingaggio": scontro a fuoco con repliche ad aria compressa denominate asg;
- "Ingaggio Positivo" scontro, dove un operatore è rimasto colpito;
- "Incursori": operatori con asg a cui sono stati affidati gli Ordini di Missione;
- "Difensori": operatori con asg in presidio a difesa della "Area Esecuzione";
- "Ribelli": operatori con asg con il compito di attaccare un'Area di Esecuzione;
- "Figuranti": operatori senza asg, che interpretano un ruolo.

TITOLO II – COMPOSIZIONE E SPECIFICHE PTG.

Art.2 -Composizione Pattuglia Incursori

Let. a. - La Ptg. Incursori per iniziare una manifestazione Pattuglia a Lungo Raggio, dovrà essere formata da un numero minimo di tre (3) operatori fino ad un massimo di sei (6).

Let. b. - Durante lo svolgimento della manifestazione la Ptg. Incursori che per ritiri scenderà sotto il numerico di due (2) dovrà esfiltrare e interrompere la propria operatività.

Art.2.1 -Specifiche Pattuglia Incursori

Let. a. -Per motivi di sicurezza per tutta la durata della manifestazione, la Ptg. Incursori non potrà frazionarsi in team inferiori alle due (2) unità. Gli stessi per ragioni di sicurezza durante il loro movimento o stazionamento dovranno essere visibili tra loro e avere tempi di intervento in caso di infortunio di uno dei due operatori di massimo 1 minuto. Lo Staff Arbitrale in caso di operatore non in coppia controllerà il tempo di intervento e il superarlo assegnerà penalità. - **Art. 14 lett. m**

Let. b. -Alla Ptg. Incursori o a parte di essa, che durante la fase diurna o notturna, senza nessun accorgimento difensivo areale a protezione, permette alla Controinterdizione di sorprenderla, verrà assegnata la penalità di "Scoperta del Bivacco" - **Art. 14 lett. j**

Let. c. - La Ptg. Incursori, dopo l'infiltrazione potrà occultare qualsiasi tipo di materiale all'interno dell'AO, nel caso sia trovato dalla Controinterdizione, ne potrà rientrare in possesso contattando l'organizzazione, ma si vedrà assegnare la penalità di "Scoperta del Bivacco" - **Art. 14 lett. j**

Let. d. -Durante lo svolgersi delle prove le Ptg. Incursori, mantenendo una condotta e un comportamento consono al ruolo interpretato, potranno interagire anche con i figuranti presenti nelle Aree Esecuzione.

Let. e. -. Se non esplicitamente vietata negli Ordini di Missione o nei suoi allegati operativi, è consentita e ammessa la ricerca di materiale occultato su Figuranti, Difensori, Ribelli e nelle scenografie, ma non sono ammessi atti violenti che possano arrecare danno fisico o materiale a persone o cose, il contravvenire a questa regola sarà punito dallo Staff Arbitrale, con l'immediata espulsione dell'atleta e la penalità di Comportamento Incivile - **Art. 14 lett. g**

Let. f. - Il numero minimo per rendere valido un attacco ad un Obiettivo con tipologia "A-D-E-F-G" dovrà essere di minimo tre (3) operatori, condotte diverse assegneranno la penalità di Comportamento Antisportivo, con la perdita di qualsiasi punteggio ottenuto. - **Art. 14 lett. g**

Let. g. -. Per particolari tipologie di esecuzione dell'Obiettivo con tipologia "E", si potrà prevedere che l'azione sia svolta anche da solo due (2) operatori, sarà compito dell'organizzazione farne specifica negli Ordini di Missione e durante il briefing di pre-gara.

Let. h. -La Ptg. Incursori se durante lo svolgimento della missione, per poterla proseguire, necessita di informazioni o aiuto dall'organizzazione, verrà messa in grado di proseguirla con l'assegnazione della penalità di "Aiuto Cartografico" - **Art. 14 lett. k**

Let. i. - Il comportamento degli operatori della Ptg. Incursori prima, durante e dopo lo svolgimento della Manifestazione, dovrà sempre essere civile ed educato, comportamenti irrispettosi e maleducati faranno assegnare punti negativi e nei casi di infrazione più grave l'espulsione dell'operatore. - **Art. 14 lett. g**

Let. j. - È il responsabile della Ptg. Incursori o in caso di assenza un suo sostituto, che ha il compito di confrontarsi con lo Staff Arbitrale, sempre rivolgendosi con modi civili e rispettosi, pena l'assegnazione di punti penalità - **Art. 14 lett. g**

Let. k. - In AO la Ptg. Incursori, dovrà muoversi sempre a piedi, se previste altre modalità sarà compito dell'organizzazione farne specifica negli Ordini di Missione, il contravvenire a questa norma farà assegnare la squalifica della Ptg. Incursori.

Let. l. - Se non esplicitamente autorizzate negli Ordini di Missione, viene fatto assoluto divieto, punito con la squalifica delle Ptg. Incursori coinvolte, per:

- Uso di fumogeni o altro materiale pirotecnico;
- Occultamento di materiale in AO antecedentemente alla manifestazione;
- Passaggio di qualsiasi informazione tra Ptg. Incursori in gara;
- Qualsiasi tipo di aiuto che provenga da operatori esterni alla Ptg. Incursori.
- Transito o entrata in zone dell'AO che l'organizzazione ha interdetto nella Carta Topografica dell'AO.
- Uscita dall'AO durante lo svolgersi della Manifestazione prima dell'Esfiltrazione.

Let. m. - L'organizzazione fornirà n° 3 (tre) sacchi per l'immondizia, contrassegnati con l'identificativo della Ptg. Incursori per la raccolta dei rifiuti. I sacchi potranno essere lasciati presso le **Aree Esecuzione**, allo Staff Arbitrale, il quale provvederà a smarcare sulla "Scheda Punti Incursori", l'avvenuta presa in consegna. Successivamente in fase di esfiltrazione, verranno verificate le relative corrispondenze e la non corrispondenza assegnerà la penalità di Comportamento Incivile - **Art. 14 lett. g**

Art. 2.2 - Regole di Ingaggio per le Pattuglie Incursori.

Let. a. - La Ptg. Incursori con la Controinterdizione, dovrà portare a termine l'ingaggio, quando un 1 (uno) operatore, tra le due fazioni è rimasto colpito (ingaggio positivo), se questo non accade può disimpegnarsi, dandosi alla fuga.

Let. b. - La Ptg. Incursori in ingaggio positivo con la Controinterdizione, potrà ridurre del cinquanta per cento (50%) la penalità, se riuscirà ad eliminarla completamente - **Art. 14 lett. i**

Let. c. - Lo Staff Arbitrale, in situazioni di stallo con ingaggio positivo tra Ptg.

Incursori/Controinterdizione, provvederà ad assegnare un tempo di gioco variabile da tre (3) a cinque (5) minuti, trascorso il quale con "tre fischi brevi" decreterà il fine ingaggio.

Let. f. - L'ingaggio positivo all'interno della **Zona Obiettivo**, da parte della Controinterdizione, senza che la Ptg. Incursori abbia in atto una Finestra d'Attacco validamente aperta, farà assegnare agli Incursori la penalità del Fuori Finestra - **Art. 14 lett. a**

Let. g. - Nel caso in cui una Ptg. Incursori con la Finestra di Attacco validamente aperta, presentandosi nella **Zona Obiettivo** o nell'**Area Esecuzione**, viene anche ingaggiata dalla Controinterdizione, si vedrà assegnare dallo Staff Arbitrale l'Obiettivo con il massimo punteggio, comprensivo di eventuali prove. L'ingaggio sarà fermato dallo Staff Arbitrale con tre (3) fischi brevi.

Let. h. - Nel caso in cui una Ptg. Incursori presentandosi nella **Zona Obiettivo** o nell'**Area Esecuzione**, con la Finestra d'Attacco validamente aperta, viene disturbata dalla presenza inattesa di un'altra Ptg. Incursori, all'interno della stessa area, si vedrà assegnare, dallo Staff Arbitrale, l'Obiettivo con il massimo punteggio, comprensivo di eventuali prove. Lo Staff Arbitrale provvederà a fermare l'ingaggio con tre (3) fischi brevi, ed assegnerà alla Ptg. che ha disturbato l'azione la penalità di Fuori Finestra se ancora deve svolgere l'Obiettivo, e se lo ha già svolto la penalità di Controinterdizione Persa.

Let. i. - Viene fatto divieto alle Pattuglie Incursori di transitare su Obiettivi già svolti, chi per incuria o distrazione ripassa, nei pressi della **Zona Obiettivo** o dell'**Area Esecuzione** e viene ingaggiato positivamente, si vedrà assegnare la penalità di Controinterdizione Persa, dallo Staff Arbitrale che interromperà con tre (3) fischi brevi l'ingaggio.

TITOLO III° - INFILTRAZIONE ED ESFILTRAZIONE.

Art. 3 - Gestione Infiltrazione ed Esfiltrazione.

Let. a. - L'Infiltrazione o punto di partenza, sarà scelto dall'organizzazione lungo i margini dell'AO o in una porzione di essa e comunicato negli Ordini di Missione.

Let. b. - L'Esfiltrazione o punto di fine missione, sarà indicato dall'organizzazione sugli Ordini di Missione con una coordinata ed un orario massimo. La Ptg. Incursori dovrà recarvisi per vedersi assegnare il punteggio ottenuto.

Let. c. - Allo scadere del tempo di missione, devono essere interrotte tutte le attività di gioco e le Ptg. Incursori ancora in AO devono in ogni caso raggiungere l'esfiltrazione. La mancata esfiltrazione, comporterà l'esclusione dalla Classifica della Ptg. Incursori.

Let. d. - Il tempo di Esfiltrazione sarà preso nella coordinata indicata dall'organizzazione, dopo che tutti gli operatori della Ptg. Incursori saranno presenti (esclusi i ritirati) e avranno consegnato tutto il materiale necessario per farsi assegnare il relativo punteggio.

Let. e. - Nel caso l'orario di Esfiltrazione, sia in eccesso, saranno attribuiti punti negativi - [Art. 14 lett. I.](#)

Art. 3.1 - Esfiltrazione anticipata.

Let. a. - L'esfiltrazione anticipata di qualsiasi operatore deve essere immediatamente comunicata all'organizzazione affinché l'operatore possa essere recuperato (se l'organizzazione è irreperibile, mandare un SMS per dare l'ora certa). Il non esfiltrare con questa modalità farà considerare gli operatori ancora in gioco.

Let. b. - Gli operatori esfiltrati anticipatamente, anche se in possesso di materiale valido che farebbe attribuire punteggio alla Ptg., si vedranno annullare quanto riportato. L'organizzazione provvederà a inserirlo nella "Scatola Materiali" scrivendo su di esso "Annullato per ritiro" e assegnerà solamente alla Ptg. Incursori eventuali punteggi negativi se presenti.

Let. c. - L'organizzazione provvederà ad inserire tutto il materiale riportato dagli operatori esfiltrati anticipatamente nella "Scatola Materiali" annotando orario e numero operatori ritirati.

Art. 3.2 - Gestione Esfiltrazione di fine missione.

Let. a. - L'organizzazione affinché il materiale di missione di ogni Ptg. Incursori sia ben identificabile e sicuro, lo raccoglierà in un contenitore, denominato "Scatola Materiali" indicando su di esso:

- Identificativo della Ptg. Incursori;
- Numero operatori con Esfiltrazione anticipata;
- Numero operatori Esfiltrati come da Ordini di Missione;
- Orario di esfiltrazione.

Let. b. - L'organizzazione dovrà provvedere a controllare e inserire nella "Scatola Materiali" tutto il materiale raccolto dalla Ptg. Incursori, utile per l'assegnazione del punteggio:

- Schede Punti Incursori;

- Tagliandi Obiettivo;
- Moduli Recon;
- Lista Way Point;
- Sacchi per l'immondizia, controllando la corrispondenza tra le punzonature sulla Scheda Punti Incursori e i sacchi riportati vuoti. La non corrispondenza assegnerà la penalità di "Comportamento Incivile"- **Art. 14 lett. g.**
- Apparecchi Fotografici o scheda di memoria, nel caso siano previste foto.
- Materiale raccolto su Obiettivi.

Let. c. - L'organizzazione dovrà rilasciare alla Ptg.Incursori una ricevuta con la lista del materiale ricevuto e inserito nella "Scatola Materiali".

Let. d. - Quando la Ptg.Incursori ritiene di aver raccolto tutto il materiale lo comunicherà all'Organizzazione che provvederà a chiudere la "Scatola Materiali" che non potrà più essere riaperta.

TITOLO IV° - OBIETTIVI.

Art. 4 - Descrizione Obiettivi.

Let. a. - Nel Regolamento Ptg. Lungo Raggio, si definisce "Obiettivo" un'area in cui sono presenti una "Zona Obiettivo" e "Area Esecuzione". Gli obiettivi tra loro differiscono a seconda della Tipologia che ne caratterizza lo svolgimento e l'operatività da parte di Difensori, Ribelli e Ptg. Incursori.

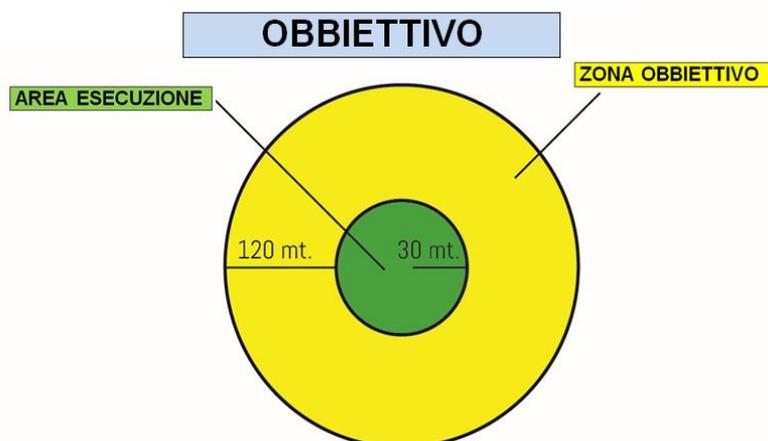
Let. b. - L'Obiettivo è formato da due settori ben distinti che hanno il compito di disciplinare e regolare il movimento e l'operatività delle Ptg.Incursori:

- Area Esecuzione;
- Zona Obiettivo.

Let. c. - L'Area Esecuzione è uno spazio circolare che come centro ha la coordinata Obiettivo, avente un raggio di trenta (30) metri, calcolato sul terreno e non in linea d'aria.

Let. d. - La Zona Obiettivo è uno spazio circolare esterno all'Area Esecuzione, avente un raggio di centoventi (120) metri calcolati sul terreno partendo dalla circonferenza esterna dell'Area Esecuzione.

Let. e. - La Zona Obiettivo è interdetta alle Ptg. di Controinterdizione, salvo quando in maniera certa e inequivocabile, è messa in allerta da rumori o avvistamenti di Incursori presenti al suo interno - **Art. 7.1 lett. f.**



Art. 4.1 Tipologia Obiettivi

Let. a. - Per un corretto svolgimento operativo è compito dell'organizzazione indicare negli Ordini di Missione la tipologia di ogni **Zona Obiettivo**.

Let. b. - Si identificano sette tipologie di Obiettivi diversi per caratteristiche e svolgimento, che potranno essere organizzati anche in abbinamento tra loro:

- Tipo A: **Area Esecuzione** controllata da Difensori;
- Tipo B: Way Point;
- Tipo C: Ricognizione;
- Tipo D: Automezzo in movimento controllato da Difensori;
- Tipo E: **Area Esecuzione** con oggetto da recuperare o azione da compiere;
- Tipo F: Ispezione o Soccorso in **Area Esecuzione** non controllata da Difensori;
- Tipo G: Scorta a automezzi o personaggi VIP.

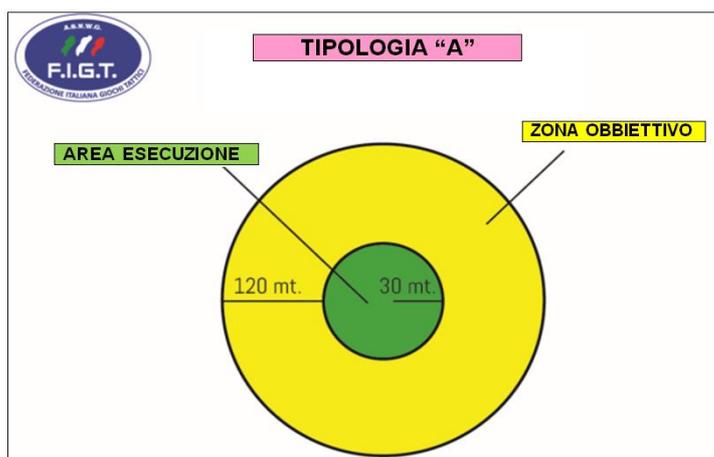
Let. c. – Non tutte le tipologie sono abbinabili in un’**Area Esecuzione**, qui di seguito si elencano quelle possibili:

A + E

D + E

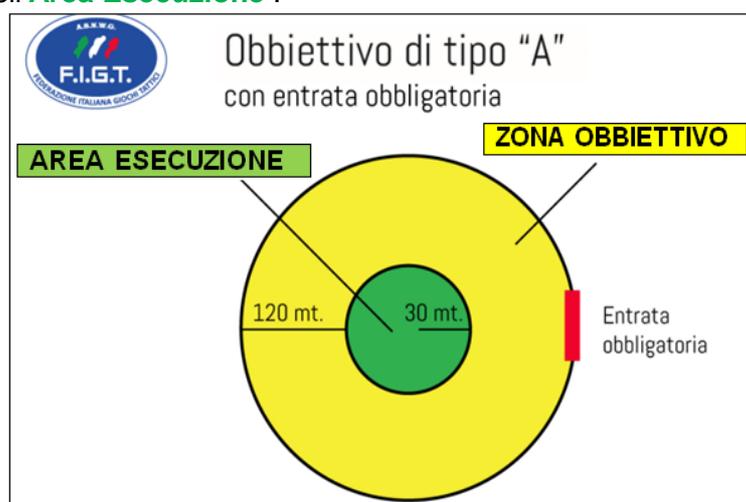
F + E

G + E



Art. 4.1 - Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo TIPO A.

Let. a. - Obiettivo con richiesta obbligatoria della Finestra d’Attacco, controllato e difeso da Difensori presenti nell’**Area Esecuzione**.



Let. b. – In caso di ambientazione “Urban”, gli Obiettivi di tipo “A”, potranno avere un Punto di ingresso obbligatorio. In questo caso la **Zona Obiettivo** potrà essere ridotta, secondo le esigenze dettate dall’ambiente circostante, ma l’**Area Esecuzione**, **rimarrà, in ogni caso, con un raggio di trenta (30) mt., calcolati sul terreno.**

Let. c. - Alla Ptg. Incursori è vietato recarsi al punto di ingresso “Entrata Obbligatoria” passando all’interno della **Zona Obiettivo**, anche con “Finestra di Attacco” attiva. Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di “Comportamento antisportivo” - **Art. 14 lett. g**, e la Pattuglia non potrà più portare a termine l’Obiettivo.

Art. 4.2 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo B.

Let. a. - Punto in AO indicato negli Ordini di Missione da una coordinata o da un settore, dove le Ptg.Incursori dovranno comprovarne l'avvenuto passaggio nel modo e nella maniera indicata dall'organizzazione. Se previsti durante le ore notturne dovranno essere individuabili con una segnalazione luminosa. Per questa tipologia non è prevista la richiesta della Finestra d'Attacco.

Art. 4.3 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo C.

Let. a. - Obiettivo dove le Ptg.Incursori dovranno recuperare delle informazioni tramite l'osservazione a distanza, questa tipologia va allestita esclusivamente in zone di terreno adeguate con ampia visibilità e le osservazioni vanno riportate nel "Modulo Recon" per Obj. Tipo C.

Let. b. - Le informazioni da acquisire per le Ptg. Incursori potranno essere rappresentate da:

- "Bersagli" massimo quattro (4) cartelli con dimensioni minime di larghezza cm.80 x cm.120 di altezza, su cui l'organizzazione dovrà scrivere, sigle di dimensioni e spessore idonee per essere visti in lontananza con l'ausilio di binocolo.
- "Recon su Obiettivo" le pattuglie seguendo le istruzioni dell'organizzazione specificate negli Ordini di Missione avranno il compito di riportare cosa osservato, nel "Modulo Recon" messo a disposizione dell'organizzazione.

Let. c. - I "Bersagli" o la "Recon su Obiettivo" dovranno svolgersi all'interno di un' **Area Esecuzione** avente come centro la coordinata dell'Obiettivo stesso, con un raggio di trenta (30) metri calcolati sul terreno, la sorveglianza e il controllo dell' **Area Esecuzione** potrà essere affidato sia a Difensori che a Controinterdizione.

Let. d. - Compito delle Ptg. Incursori è annotare correttamente nel "Modulo Recon" fornito dall'organizzazione, quanto osservato, comprensivo anche della posizione cardinale. Il conteggio del punteggio sarà in percentuale (%), in base ad ogni singolo report corretto sul totale da osservare.

Let. e. - Nel caso in cui le dimensioni delle sigle riportate sui Bersagli non siano conformi per un'osservazione a distanza, le Ptg. Incursori rivolgendosi allo Staff Arbitrale potranno chiedere l'annullamento della prova.

Art. 4.4 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo D.

Let. a. - **Zona Obiettivo** con al suo interno un mezzo in movimento, con Difensori a bordo o al seguito. Il mezzo è rappresentato da un fuoristrada o da altro mezzo, è compito dell'organizzazione specificare negli Ordini di Missione:

- Descrizione e caratteristiche dell'azione da compiere;
- Percorso con inizio, fine e suo senso di marcia;
- Presenza o non presenza della Finestra d'Attacco.

Art. 4.5 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo E.

Let. a. - Azione da compiere in un certo punto dell'AO. È compito dell'organizzazione specificare negli Ordini di Missione:

- Descrizione e caratteristiche dell'azione da compiere;
- Numero necessario di operatori della Ptg.Incursori;
- Presenza o non presenza della Finestra d'Attacco.

Art. 4.6 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo F.

Let. a. - In questa tipologia di Obiettivo, con Finestra d'Attacco obbligatoria, la Ptg. Incursori sarà chiamata a recarsi in una zona dell'AO per ispezionare, soccorrere o prendere contatto con altri Operatori/Figuranti, sarà compito dell'Organizzazione specificare e inserire negli Ordini di Missione:

- Descrizione e caratteristiche dell'azione da compiere;
- Immagine della Carta topografica con Zona Esecuzione

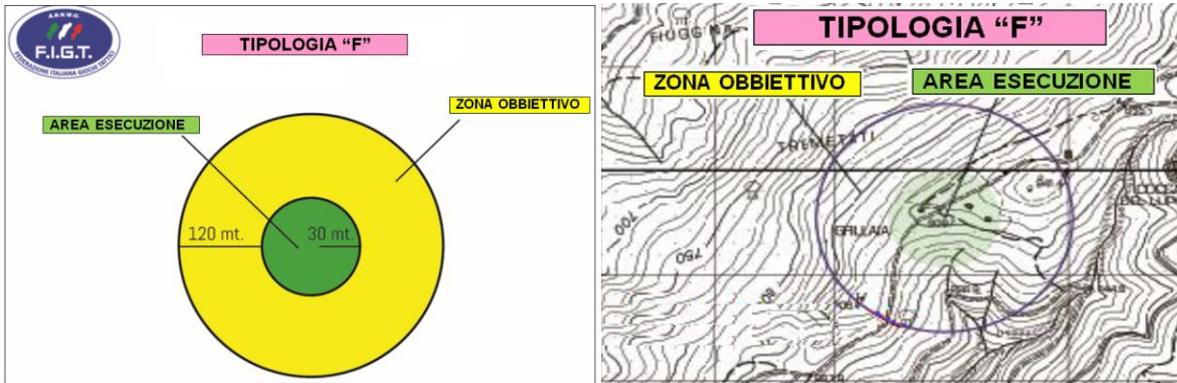
Let. b. - Nell' Obiettivo con Tipologia "F" sono presenti :

- "**Zona Obiettivo**" con un raggio di centoventi mt (120) calcolati con GPS partendo dalla circonferenza esterna dell'**Area Esecuzione**.
- **Area Esecuzione** avente un raggio di trenta (30) mt., calcolati sul terreno e con partenza dalla coordinata fornita dall'organizzazione.

Let. c. - La presenza di Figuranti e materiali è possibile esclusivamente all'interno dell'**Area Esecuzione**

Let. d.– Il limite esterno della **Zona Obiettivo** è attraversabile in qualsiasi punto dalle Ptg. Incursori esclusivamente con Finestra d’Attacco attiva.

Let. e. Negli Obiettivi di tipo F, l’organizzazione ha l’obbligo di inserire negli Ordini di Missione, l’immagine della Carta topografica con la **Zona Obiettivo**

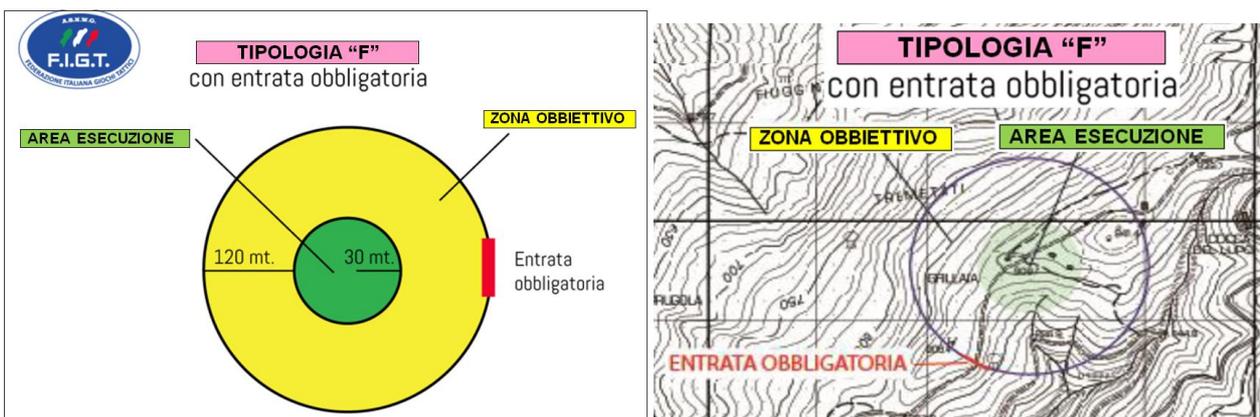


Art. 4.7 - Obiettivo Tipo F con “Entrata Obbligatoria”

Let. a.–L’Entrata Obbligatoria è data da una coordinata geografica, fornita dall’organizzazione, che indica un “Punto di Ingresso obbligatorio”, situato sulla circonferenza della Zona Obiettivo.

Let. b. - Alla Ptg. Incursori è vietato recarsi all’Entrata Obbligatoria passando all’interno della **Zona Obiettivo**, anche con “Finestra di Attacco” attiva. Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di “Comportamento antisportivo” - **Art. 14 lett. g**, e sarà negato l’accesso all’obiettivo.

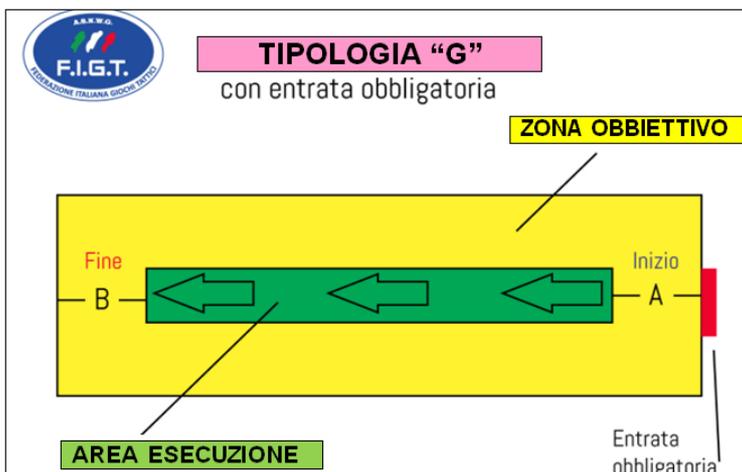
Let. c. –Negli Obiettivi di tipo F con Entrata Obbligatoria, l’organizzazione ha l’obbligo di inserire negli Ordini di Missione, l’immagine della Carta topografica con la **Zona Obiettivo** e chiare indicazioni per il movimento della Ptg.Incursori.



Art. 4.8 - Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo Tipo G.

Let. a.–In questa tipologia di Obiettivo esclusivamente con Finestra d’Attacco e Entrata Obbligatoria, la Ptg. Incursori dovrà organizzarsi per scortare un automezzo o un personaggio famoso.

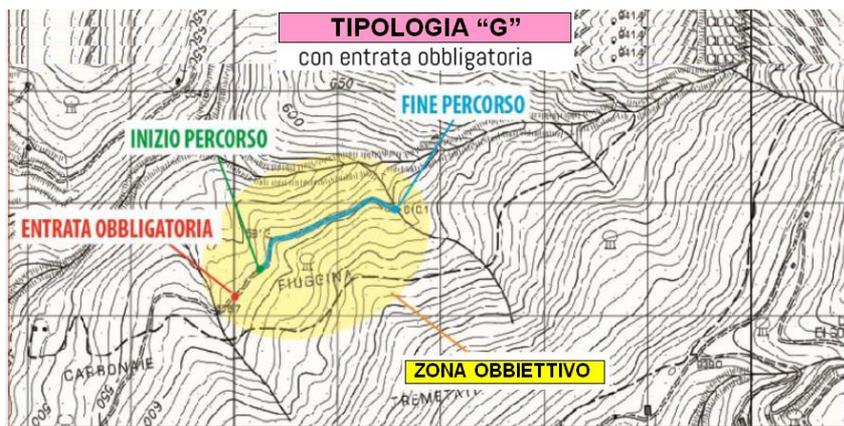
Let. b. – Negli Obiettivi di Tipo G, viene considerata “**Zona Obiettivo**” lo spazio esterno al percorso dell’automezzo. La Ptg.Incursori per identificare il limite esterno della “**Zona Obiettivo**” prenderà come punti di riferimento le coordinate di inizio e di fine percorso e da essi calcolerà con il GPS centocinquanta (150) metri.



Let. c. – E' vietato per la Ptg. Incursori nelle **Zone Obiettivo** di Tipo "G", recarsi al Punto di ingresso obbligatorio passandovi al loro interno, anche con "Finestra di Attacco" attiva. Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di "Comportamento antisportivo" - **Art. 14 lett. g**, e la Ptg. Incursori non potrà più portare a termine l'Obiettivo.

Let. d. - Per un corretto svolgimento operativo l'organizzazione provvederà a inserire negli Ordini di Missione:

- Descrizione e caratteristiche dell'azione da compiere;
- Senso di marcia con coordinate di inizio e fine percorso;
- Immagine della Carta topografica con **Zona Obiettivo** ed "Entrata Obbligatoria"
- Coordinata "Entrata Obbligatoria"



TITOLO V° - MODALITA' DI INIZIO E FINE ATTACCO OBIETTIVI.

Art. 5 - Area Temporale.

Let. a. - Si intende una porzione di tempo in cui un Obiettivo è attivo e ingaggiabile dalle Ptg.Incursori, essa potrà essere attiva per tutta la durata della manifestazione o solo per una parte di essa.

Let. b. - L'Organizzazione ha l'obbligo di indicare negli Ordini di Missione, gli orari delle Finestre d'Attacco e quali Aree Temporali sono attive solo parzialmente.

Art. 5.1 - Finestra d' Attacco.

Let. a. - L'ingaggio sugli Obiettivi viene regolato tramite la richiesta di una porzione di tempo denominata "Finestra d'Attacco", nelle Aree Temporali attive indicate dalla organizzazione negli Ordini di Missione.

Let. b. - L'orario del tempo di apertura e chiusura della Finestra d'Attacco viene controllato tramite l'orario espresso dal GPS.

Let. c. - Il primo ingaggio positivo di un qualsiasi operatore (Ptg.Incursori, Difensore o Ribelle), dovrà ricadere all'interno del periodo di tempo assegnato dallo Staff Arbitrale nella Finestra d'Attacco, richiesta dalla Ptg. Incursori.

Let. d. - La Finestra d'Attacco per essere valida dovrà:

- avere un tempo di apertura e chiusura, nell'Area Temporale attiva dell'Obiettivo;
- avere un tempo di apertura e chiusura variabile, da un minimo di cinque (5) a un massimo di trenta (30) minuti;
- avere un Canale Radio assegnato dall'organizzazione e comunicato alle Ptg.Incursori negli Ordini di Missione;

Let. e. - La Finestra d'Attacco potrà essere richiesta via radio dalle Ptg. Incursori allo Staff Arbitrale direttamente sull'Obiettivo oppure all'organizzazione, modalità questa chiamata con l'appellativo "Finestra Centralizzata". In quest'ultimo caso, lo staff arbitrale presente sull'Obiettivo, dovrà essere esclusivamente in ascolto sul canale dell'organizzazione che gestisce la Finestra Centralizzata, in modo da conoscere l'orario di inizio attacco assegnato alla Ptg. Incursori.

Let. f. - Non vi sono Finestre d'Attacco prestabilite, salvo particolari situazioni eventualmente descritte e programmate dall'organizzazione negli Ordini di Missione.

Art. 5.2 - Penalità del Fuori Finestra.

Let. a. - L'ingaggio positivo in una **Zona Obiettivo** o nell'**Area Esecuzione** da parte della Ptg. Incursori, senza l'assegnazione della Finestra di Attacco farà assegnare la penalità del Fuori Finestra.

Let. b. - Lo scadere del tempo della Finestra d'Attacco senza che sia avvenuto un ingaggio, farà assegnare la penalità del Fuori Finestra.

Let. c. - L'ingaggio positivo all'interno di una **Zona Obiettivo**, da parte dei Difensori o Ribelli senza una Finestra di Attacco validamente aperta dalla Ptg. Incursori, farà assegnare la penalità del Fuori Finestra.

Let. d. - L'ingaggio positivo all'interno di **Zona Obiettivo** o nell'**Area Esecuzione**, da parte della Controinterdizione, senza che Ptg.Incursori abbia in atto una Finestra d'Attacco validamente aperta, farà assegnare la penalità del Fuori Finestra.

Let. e. - La presenza di uno o più operatori della Ptg.Incursori all'interno dell' **Area Esecuzione**, senza una Finestra d'Attacco validamente aperta, farà assegnare dallo Staff Arbitrale la penalità del Fuori Finestra, anche se gli Incursori non sono stati ingaggiati dai Difensori o dai Ribelli.

TITOLO VI° DIFENSORI E RIBELLI, MOVIMENTO E COMPORAMENTO

Art. 6 - Operatori presenti sugli Obiettivi.

Let. a.- Vengono identificati con il nome di "Difensori" gli operatori che hanno il compito presidiare una **Area Esecuzione** e difenderla dall'attacco delle Ptg. Incursori, con l'espulsione di bb dall'asg, il loro atteggiamento sarà vigile ed aggressivo quando allarmati, ed il loro numero non potrà superare le quattro (4) unità.

Let. b. - Vengono identificati con il nome di "Ribelli" gli operatori che hanno il compito di conquistare od ostacolare l'operatività delle Ptg. Incursori nelle Zone Obiettivo. Il numero dei Ribelli che potrà azionare l'asg con l'espulsione di bb non potrà superare le quattro (4) unità ed il loro atteggiamento sarà aggressivo.

Let. c - Vengono identificati con il nome di "Figuranti" tutti gli operatori privi di asg, che durante la Manifestazione devono recitare e interpretare un ruolo o svolgere un compito, il loro numerico non ha limiti.

Art. 6.1 - Movimento e Comportamento dei Difensori.

Let. a. - I Difensori, negli Obiettivi di tipo "A", potranno muoversi liberamente, all'interno dell'**Area Esecuzione**, in un raggio di 30 metri (calcolati sul terreno) ed il loro atteggiamento sarà vigile ed aggressivo se allertati.

Let. b. – All'interno dell' **Area Esecuzione** di tipo "A", prima dell'ingaggio, potranno essere posizionati in postazioni difensive fisse, artificiali o naturali, solo due (2) Difensori. Quando ingaggiati, tutti i Difensori potranno muoversi liberamente all'interno dell'**Area Esecuzione** e nel caso di uscita, verrà dichiarato colpito dallo Staff Arbitrale.

Let. c. - I Difensori, sugli Obbiettivi di tipologia A - D - E, se non ingaggiati ma messi in allerta da avvistamenti certi e inequivocabili esterni all' **Area Esecuzione**, potranno muoversi liberamente oltre i trenta (30) metri e ingaggiare le Ptg.Incursori nella **Zona Obiettivo**.

Let. d. - I Difensori, negli Obbiettivi di tipo "C", se messi in allerta da avvistamenti certi e inequivocabili potranno muoversi liberamente oltre i trenta (30) metri ed entrare nella **Zona Obiettivo**, l'ingaggio se positivo, sarà considerato come se effettuato dalla Controinterdizione e l'Obiettivo potrà essere nuovamente ricognito dopo aver assegnato sempre la penalità di Controinterdizione Persa all'operatore della Ptg. Incursori.

Let. e. - Se un Difensore, toccato da un pallino espulso da un' ASG, non si dichiara "colpito" ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato "colpito" insieme a tutti gli altri Difensori, mentre la Ptg. Incursori dovrà continuare la sua azione e se previste prove aggiuntive dovrà portarle a termine entro lo scadere della Finestra d'Attacco. Terminata l'operatività della Ptg. Incursori lo Staff Arbitrale avvertirà l'organizzazione, che provvederà alla sostituzione del Difensore ed al suo allontanamento dalla Manifestazione.

Art. 6.2 - Movimento e Comportamento dei "Ribelli".

Let. a. - Sugli obiettivi di tipo "F" e "G", i Ribelli non possano né presidiare né avere il controllo dell'**Area Esecuzione**, il loro compito è attaccarla con atteggiamento aggressivo durante l'operatività della Ptg. Incursori.

Let. b. - I Ribelli sugli obiettivi di tipo "F" e "G", inizieranno l'azione da una posizione indicata dall'organizzazione e presente nella "**Zona Obiettivo**", potranno muoversi solo a Finestra d'Attacco iniziata, trascorso il tempo di "attesa" stabilito dall'organizzazione, per dare modo alla Ptg. Incursori di iniziare la loro operatività.

Let. c. - I Ribelli iniziato l'ingaggio, saranno liberi di muoversi verso l'**Area Esecuzione**, ma esclusivamente all'interno della "**Zona Obiettivo**", pena l'essere dichiarato colpito dallo staff Arbitrale.

Let. d. - Se un Ribelle, toccato da un pallino espulso da un' asg, non si dichiara "colpito" ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato "colpito" insieme a tutti gli altri Ribelli, mentre la Ptg. Incursori dovrà continuare la sua azione e se previste prove aggiuntive dovrà portarle a termine entro lo scadere della Finestra d'Attacco. Terminata l'operatività della Ptg. Incursori lo Staff Arbitrale avvertirà l'organizzazione, che provvederà alla sostituzione dell'operatore e al suo allontanamento dalla Manifestazione.

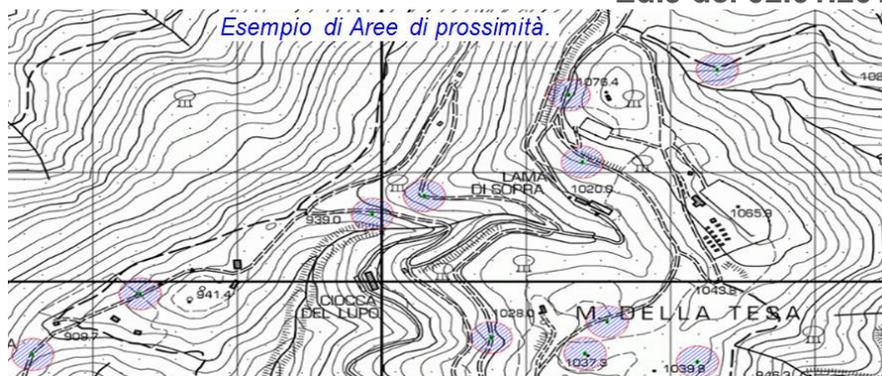
TITOLO VII° - CONTROINTERDIZIONE, MOVIMENTO E COMPORAMENTO.

Art. 7 - La Controinterdizione.

Let. a. - Il controllo areale dell'AO durante la manifestazione è affidato alle Pattuglie di Controinterdizione che potranno essere utilizzate, in base all'ambientazione come:

- "Forza Territoriale" in pattugliamento su carrabili e sentieri.
- "Forza di Interdizione" compiendo imboscate alle Ptg. Incursori.

Let. b. - Nel caso l'organizzazione impieghi la Controinterdizione come "Forza di Interdizione" ha l'obbligo di mettere a disposizione delle Ptg.Incursori, una Carta Topografica dell'AO con le aree di prossimità dove si ritiene probabile la loro presenza.



Let. c. - Le Pattuglie di Controinterdizione, possono essere composte da un minimo di due (2) fino ad un numero indefinito di operatori.

Let. d. - Le Pattuglie di Controinterdizione come “Forza Territoriale” possano muoversi con fuoristrada, sia internamente che esternamente all’AO, secondo le esigenze organizzative.

Let. e. - I mezzi usati, dovranno essere contraddistinti tramite l’apposizione di una X colorata, ed è compito dell’organizzazione indicarne il colore negli Ordini di Missione. La X andrà posizionata sui 4 lati del veicolo (fiancata dx, fiancata sx, vetri anteriori e vetri posteriori).

Let. f. - Non è permesso l’ingaggio verso e da “automezzi”, se non esplicitamente previsto, regolamentato e comunicato dall’organizzazione negli Ordini di Missione.

Let. g. - Nel caso in cui la Controinterdizione recuperi in AO materiale occultato da Ptg. Incursori, potrà requisirlo e consegnarlo all’organizzazione che lo prenderà in custodia.

Let. h. - Se un operatore della Controinterdizione toccato da un pallino espulso da un’ASG, non si dichiara “colpito” ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato “colpito” insieme a tutti gli altri operatori, e nessuna penalità sarà assegnata alla Ptg. Incursori. Terminata l’operatività lo Staff Arbitrale avvertirà l’organizzazione, che provvederà alla sostituzione dell’operatore e al suo allontanamento dalla Manifestazione.

Art. 7.1 - Riconoscimento e movimento della Controinterdizione.

Let. a - Ogni operatore della Controinterdizione dovrà essere riconoscibile tramite l’esposizione di una fascia di colore bianco posta sul braccio.

Let. b - La non esposizione della fascia bianca da parte dell’operatore di Controinterdizione o il suo mal posizionamento, comporterà l’annullamento dell’ingaggio con gli Incursori, se il responsabile della Ptg. Incursori sposterà reclamo allo Staff Arbitrale.

Let. c - Le Pattuglie di Controinterdizione usate come “Forza Territoriale” si muoveranno principalmente su carrabili e sentieri di una certa importanza o in zone dove l’organizzazione ritiene opportuno il controllo.

Let. d - La Controinterdizione, se durante il pattugliamento, è messa in allerta da rumori o avvistamenti, uscendo dal percorso assegnato, tenterà di ingaggiare la Ptg. Incursori.

Let. e - Le Pattuglie di Controinterdizione usate come “Forza di Interdizione” stazioneranno in occultamento nell’area assegnata e tenderanno imboscate intorno ad essa.

Let. f - La Controinterdizione potrà muoversi liberamente intorno alle aree denominate **Zone Obiettivo**, ma se durante il controllo esterno, intorno ad esse su Obiettivi con tipologia A - D - E - F - G è messa in allerta da rumori o da avvistamenti certi, ingaggiando, potrà entrarvi portandosi fino all’**Area Esecuzione**, senza entrarvi. **Tuttavia si consiglia l’organizzazione di mantenere le Ptg. di Controinterdizione ad una distanza di almeno cento (100) mt dalla Zona Obiettivo.**

Let. g - La Controinterdizione potrà transitare ma tassativamente non sostare sugli Obiettivi di Tipo B.

Let. h - Sugli Obiettivi di tipo “C”, la Controinterdizione può transitare e sostare a tempo indefinito, se non presenti i Difensori.

Let. i - Se nella carta dell’AO l’organizzazione ha evidenziato porzioni di terreno ritenute pericolose o interdette al passaggio, le Pattuglie di Controinterdizione potranno controllarle passando all’interno delle stesse, se l’organizzazione lo richiede.

Let. j - La Controinterdizione, dovrà rispettare una distanza minima, calcolata sul terreno, di trecento (300) metri, rispetto alla coordinata di Esfiltrazione **e di cento (100) metri, rispetto ai punti di Entrata Obbligatoria, per gli Obbiettivi di tipo: A – F - G.**

Let. k - La Controinterdizione potrà ritenere agganciata una Ptg.Incursori e portare a termine l'ingaggio, quando un (1) operatore (Incursori/Controinterdizione) è rimasto colpito(ingaggio positivo).

TITOLO VIII° - STRUTTURE E DISLOCAZIONE OBBIETTIVI.

Art. 8 - Uso Strutture e Dislocazione degli Obbiettivi.

Let. a. - Se già presenti sul terreno sotto forma di edifici o simili, potranno essere usate dall'Organizzazione come Obbiettivi, tenendo presente che qualsiasi struttura deve essere sicura ed agibile per non mettere a rischio l'incolumità dei partecipanti.

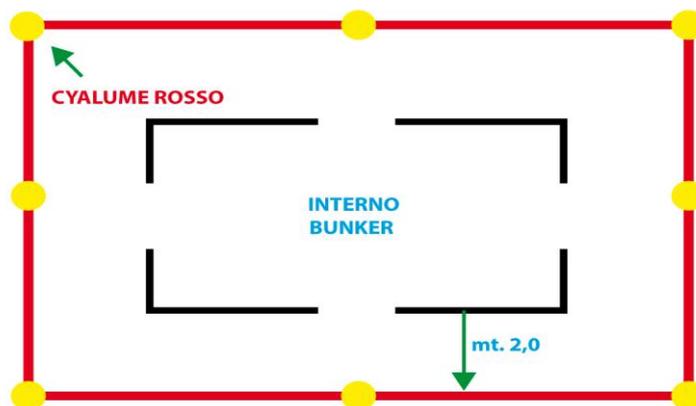
Let. b. - Tutti gli Operatori (Incursori, Difensori, Ribelli o Controinterdizione) impegnati nella manifestazione, se all'interno di un edificio, o di un ambiente chiuso, dovranno obbligatoriamente fare uso dell'ASG (corta o lunga) esclusivamente a colpo singolo.

Let. c. - È permesso allestire strutture difensive come Bunker con all'interno uno (1) o più operatori, con il compito di azionare l'ASG a raffica, indirizzando i propri pallini verso l'esterno. L'organizzazione nell'allestire il bunker dovrà obbligatoriamente porre esternamente ad esso una fettuccia bianco/rossa ad una distanza di 2,0 mt per ogni lato esterno e dovrà dotare la Ptg. Incursori di minimo 2 simulacri di esplosivo per ogni bunker presente in AO. Le Ptg. Incursori per la distruzione del bunker potranno:

- eliminare con l'ASG i difensori/ribelli al suo interno
- lanciare un simulacro di esplosivo all'interno della zona con fettuccia

- lanciare un simulacro di esplosivo all'interno del bunker

Se Previsti nelle ore notturne il perimetro esterno dovrà essere reso visibile con il posizionamento di numero tre (3) "cyalume di colore rosso per ogni lato.



Let. d. - Nelle scenografie e nei ripari utilizzati, siano esse strutture murarie esistenti o costruite artificialmente o nelle barriere naturali, non dovranno essere usati come punti di fuoco: piccole aperture, crepe o pertugi. L'organizzazione e la Staff Arbitrale farà in modo di segnalare con fettuccia bianco/rossa i punti di fuoco non validi.

Let. e. - Sarà a discrezione dell'organizzazione comunicare negli Ordini di Missione, l'ubicazione parziale o totale di qualsiasi Obiettivo tramite coordinata o tramite identificazione di un settore nell'AO.

Let. f. - Se l'Organizzazione si rende conto che una Ptg.Incursori durante il loro movimento in AO, ha accidentalmente identificato uno o più **Zone Obiettivo**, non presenti negli Ordini di Missione, ma resi noti solo tramite la conquista di altri Obbiettivi, procederà all'annullamento del punteggio anche se la prova è stata correttamente eseguita.

Titolo IX° - GIOCATORI COLPITI, COMPORTAMENTO.

Art. 9 - Il Colpito.

Let. a. - Un qualsiasi giocatore partecipante ad una manifestazione ludico-sportiva (Incursore, Difensore, Ribelle o Controinterdizione) è considerato “colpito” e quindi impossibilitato a proseguire nell’azione, quando è toccato direttamente o di rimbalzo, da un pallino espulso da una asg, in una qualsiasi parte del corpo, comprensiva dell’attrezzatura indossata o dell’asg imbracciata, anche se il pallino è stato espulso da un’asg amica, “blu su blu”.

Let. b. - Nel momento in cui un giocatore è toccato da un pallino, espulso da un’altra asg, si deve ritenere colpito, comunicando agli altri giocatori nella seguente maniera la sua eliminazione:

- Gridando ad alta voce “Colpito”;
- Alzando la propria ASG sopra la testa con entrambe le mani.
- Ritirandosi ai margini dell’area dove è avvenuto l’ingaggio o vicino allo Staff Arbitrale, senza danneggiare con la sua presenza chi prosegue l’azione.
- Eventuali trasgressori incorreranno nella penalità - **Art. 14 lett. g.**

Let. c. - L’organizzazione inserendolo negli Ordini di Missione modalità e procedure, può prevedere la distruzione di Obiettivi e installazioni difensive (bunker, casematte, ecc.) con l’eliminazione degli operatori presenti in essi, tramite l’uso di simulacri di esplosivo.

Let. d. - Se durante un ingaggio, lo Staff Arbitrale in maniera certa e inequivocabile, vedrà un operatore della Ptg.Incursori “colpito” non dichiararsi tale, considererà il giocatore un “Non Dichiarato” e lo penalizzerà con l’attribuzione di punteggio negativo - **Art. 14 lett. b.**

Let. e. - La Ptg. Incursori verrà squalificata dalla manifestazione se durante lo svolgimento della missione le verranno assegnate tre (3) penalità per “Non Dichiarato” - **Art. 14 lett. c.**

Let. f. - È tassativamente vietato a tutti gli operatori, accusare durante l’ingaggio operatori dell’altra fazione di non dichiararsi, il farlo comporterà l’allontanamento degli operatori appartenenti a Difensori, Ribelli o Controinterdizione e la penalità di Interferenza Arbitrale per la Ptg. Incursori - **Art.14 Lett. f.**

Let. g. - È tassativamente vietato per tutti gli operatori colpiti (Incursore, Difensore, Ribelle o della Controinterdizione) comunicare delle informazioni ai compagni della propria fazione ancora in gioco, se ciò accadesse lo Staff Arbitrale sanzionerà:

- L’Operatore della Ptg. Incursori, con la penalità della Squalifica dell’operatore e la penalità di “Comportamento Antisportivo” - **Art. 14 lett. g.**
- L’Operatore appartenente alla Difesa o ai Ribelli, con la completa eliminazione di Difensori o Ribelli e il proseguo dell’operatività da parte della Ptg. Incursori.
- La Controinterdizione, con l’ingaggio vinto della Ptg. Incursori.

Let. h. - Se durante la manifestazione due (2) Ptg.Incursori, erroneamente si ingaggiano positivamente, l’accaduto non produrrà nessuna penalità e le pattuglie coinvolte continueranno la loro missione.

Let. i. - **E’ altresì da ritenersi colpito chi, per negligenza, imperizia o inosservanza di procedure, ha provocato l’attivazione di un IED/Mina (Simulacro). E’ compito dell’organizzazione di gara, specificarne il raggio d’azione negli Ordini di Missione.**

TITOLO X°- ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI.

Art.10 – Equipaggiamento.

Let. a. - Ogni giocatore è libero di indossare l’abbigliamento che ritiene più opportuno e consono, in base alle caratteristiche del terreno e dell’ambiente circostante.

Let. b. - Non si possono indossare e, dovranno nel caso essere rimossi dalle BDU, stemmi, mostrine e gradi che possano in qualche modo richiamare la gerarchia militare dell’Esercito Italiano o di un’altra Forza Armata, attuale o passata. Il contravvenire a questa regola impedirà al giocatore l’accesso alla manifestazione.

Let. c. - Durante gli ingaggi è consentito ai giocatori l’uso attivo di una (1) sola replica ad aria compressa, sia essa lunga o corta.

Let. d. - Non è consentito durante lo svolgimento della missione sostituire il “Gear Box” o parti di esso e il “Gruppo Canna”. Il contravvenire a quanto sopra descritto decreterà la squalifica del giocatore colto in flagranza.

Let. e. - Durante lo svolgimento della manifestazione non c'è nessun limite per il numero di repliche ad aria compressa da portarsi al seguito e per il rifornimento di pallini (bb), a meno che l'organizzazione non ne faccia specifica negli Ordini di Missione.

Let. f. - Durante lo svolgimento della manifestazione i giocatori devono utilizzare i caricatori originali d'ogni asg o maggiorati dalla casa costruttrice e regolarmente in commercio, pena la squalifica del giocatore colto in flagrante.

Let. g. - Durante lo svolgimento della manifestazione è ammesso:

- L'uso ed il porto di lame consentite dalle vigenti leggi, ma viene sanzionato con la squalifica del giocatore, l'uso ed il porto di lame proibite.
- L'uso di apparecchi ricetrasmittenti, ma ogni possessore è civilmente e penalmente responsabile del proprio apparato.
- L'utilizzo di binocoli, bussole, rilevatori di calore, sistemi di navigazione satellitare o di apparecchi per la visione notturna, purché autorizzati dalle leggi vigenti.

Let. h. Ogni operatore (Incursori, Difensori e Ribelli), è civilmente e penalmente responsabile del materiale accessorio in uso, nel caso in cui sia necessario avere autorizzazioni particolari che ne consentano l'utilizzo.

Art. 10.1 - Fasce Identificative.

Let. a. - Le Fasce Identificative sono il segno distintivo delle Ptg. Incursori e ogni operatore è obbligato a posizionarla visibilmente al di sotto della spalla sul braccio. Visibilità mascherate o impedita, o la non presenza, comporteranno l'attribuzione di punti di penalità - **Art. 14 lett. e.**

Let. b. - Alla Ptg. Incursori, durante lo svolgimento della missione è consigliato avere al seguito le Fasce Identificative in esubero, in modo che, in caso di smarrimento, possano immediatamente sostituirla con una di riserva, continuando nella loro operatività.

Let. c. - L'operatore che smarrisce la fascia ed è nella condizione di sostituirla immediatamente, potrà riprendere il gioco, mentre l'operatore che non è nella condizione di sostituirla, dovrà fermarsi e sospendersi temporaneamente dal gioco insieme al suo compagno, avvertire tempestivamente l'organizzazione (se irreperibile mandare un SMS), e attendere che minimo due (2) operatori della sua pattuglia lo raggiungano con la Fascia sostitutiva.

Let. d. - terminate le Fasce Identificative da sostituire, gli operatori senza Fascia devono ritenersi esclusi dalla Manifestazione, avvertendo tempestivamente l'organizzazione (se irreperibile, mandare un SMS) per istruzioni sul loro recupero e concordare l'eventuale modalità di rientro in pattuglia del compagno.

Art. 10.2 - Protezioni di sicurezza.

Let. a. - Tutti i partecipanti ad una Manifestazione (Atleti e Staff Arbitrale), dovranno obbligatoriamente indossare le protezioni di sicurezza per gli occhi, dall'infiltrazione fino all'esfiltrazione. Viene consigliato l'utilizzo delle protezioni bocca/viso, nel caso di un loro mancato utilizzo, l'operatore si assume in proprio ogni qualsiasi responsabilità per eventuali danni che debba subire, mallevando l'organizzazione e FIGT-ASNWG da ogni responsabilità in merito.

Let. b. - Lo Staff Arbitrale, durante lo svolgersi della manifestazione, assegnerà la penalità della squalifica, agli operatori delle Ptg. Incursori sorpresi senza la protezione obbligatoria per gli occhi.

Let. c. - Qualora un giocatore sia trovato sprovvisto di protezioni da un avversario, quest'ultimo, una volta dichiarato ad alta voce "Sotto Tiro", dovrà astenersi dall'azionare l'asg e, l'operatore sprovvisto di protezioni si dichiarerà "colpito". Sarà compito dello Staff Arbitrale provvederne alla squalifica se Incursore o al suo allontanamento se facente parte dell'organizzazione.

Art. 10.3 - ASG in uso in AO.

Let. a. - È obbligatorio l'uso delle asg regolarmente autorizzate dalla Commissione Consuntiva del Ministero dell'Interno, che al test crooning, ad hop-up azzerato, misurino una velocità di uscita del pallino, al vivo di volata, inferiore a un (1) Joule.

VELOCITA' MASSIMA CONSENTITA MISURATA IN JOULE	
GRAMMI BB	0,20
METRI AL SECONDO	99,49

Let. b - Tutte le asg impiegate in AO dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini da 6 millimetri di diametro, prodotti con materiale biodegradabile.

Let. c - Saranno identificate apposite aree al cui interno sarà possibile provare le asg, prima dell'inizio della manifestazione, ed ogni giocatore fino all'entrata in AO terrà la propria asg in sicura.

Let. d - Nel caso in cui un operatore della Ptg. Incursori, durante la manifestazione, arrechi danni materiali a cose persone o animali, che niente hanno a che fare con la manifestazione, ne risponderà personalmente civilmente e penalmente e l'organizzazione provvederà alla sua squalifica.

TITOLO XI° – FASE PRE – GARA E TEST ASG.

Art. 11 - Registrazione ed Identificazione degli Atleti.

Let. a. - Prima dell'inizio della manifestazione, l'organizzazione, coadiuvata dallo Staff Arbitrale, provvederà a controllare, per ogni giocatore facente parte della Ptg. Incursori, il suo regolare tesseramento e la sua identità.

Let. b. - I Capi Pattuglia delle Associazioni partecipanti alla manifestazione, dovranno presentarsi alla organizzazione, con il modulo "Registrazione Atleti", debitamente compilato nelle parti di loro spettanza.

Art. 11.1 - Test ASG.

Let. a. - È obbligatorio in tutte le manifestazioni di Pattuglia a Lungo Raggio, sottoporre tutte le asg (Ptg. Incursori, Difensori, Ribelli e Controinterdizione) al Test Crooning, per garantire a tutti i partecipanti un ingaggio omogeneo, regolare e nei termini imposti dalla legge. Il Test asg verrà eseguito prima dell'entrata in AO con pallini biodegradabili del peso di gr. 0,20.

Let. b. - L'Organizzazione dovrà provvedere a segnalare negli Ordini di Missione:

- **Orario del Test asg;**
- **Tipo di crooning;**
- **Marca dei pallini usati.**

Let. c. - Al Test asg, il personale dell'organizzazione, coadiuvato dallo Staff Arbitrale, ad hop-up azzerato, effettuerà cinque (5) tiri singoli, se uno (1) di questi supererà i parametri imposti da questo Regolamento, l'asg sarà considerata Over Joule e trattenuta dall'Organizzazione per tutta la durata della manifestazione, per impedirne l'uso.

Let. d. - Tutte le asg dovranno essere presentate al Test, senza la presenza di fascette applicate in manifestazioni precedenti, le asg che risulteranno entro i parametri stabiliti dal presente Regolamento, saranno ritenute "regolari" e su di esse si provvederà ad applicare una fascetta di riconoscimento, la cui colorazione verrà decisa dall'organizzazione.

Let. e. - L'organizzazione, coadiuvata dallo Staff Arbitrale, segnalerà sul modulo "Registrazione Atleti", le asg "regolari" ma con misurazioni superiori a 0,95 joule applicando una doppia fascetta, in maniera che all'esfiltrazione siano riconosciute e obbligatoriamente ritestate, con lo strumento ed i pallini utilizzati nel pre-gara.

Let. f. - Nel caso in cui durante lo svolgersi della manifestazione una Ptg. Incursori si accorga di aver perso la fascetta, per non incorrere in penalità, dovrà immediatamente segnalarlo all'organizzazione (se irreperibile, mandare un SMS), che provvederà, dopo averla ritestata, ad apporre un'altra fascetta - **Art. 14 lett. n.**

Let. g. - Nel caso in cui, durante lo svolgersi della manifestazione un operatore dell'organizzazione (Difensore, Ribelle o Controinterdizione) si accorga di aver perso la fascetta di riconoscimento, sarà impossibilitato ad usare l'asg e l'Organizzazione dovrà provvedere a testare e fascettare nuovamente la replica.

Let. h. - Nel caso in cui, a fine ingaggio, il responsabile della Ptg. Incursori, nota la mancanza di fascetta sulle asg dell'organizzazione (Difensore, Ribelle o Contro Interdizione), lo farà notare allo Staff Arbitrale, il quale, in considerazione che le asg, non avrebbero potuto partecipare all'ingaggio, in quanto non testate, assegnerà:

- Nelle Zone Obiettivo e nelle Aree Esecuzione, il punteggio del 100% comprensivo delle prove aggiuntive.
- Nella Controinterdizione, l'ingaggio deve ritenersi annullato.

Let. i. - L'organizzazione potrà effettuare quanti Test asg ritiene opportuno, dall'Infiltrazione sino all'Esfiltrazione, tenendo presente che dovrà sempre effettuarli:

- con lo strumento ed i pallini usati nel Test pre-gara;
- quando l'operatività della Ptg. Incursori si è conclusa;
- senza arrecare disturbo o intralcio alle altre Ptg. Incursori in gara.

Let. l. - Nel caso in cui in un Test asg effettuato durante lo svolgimento della manifestazione e un (1) operatore della Ptg. Incursori, risulti con parametri superiori a quelli stabili dal presente Regolamento, lo Staff Arbitrale, punzonando la Scheda Punti Incursori, gli assegnerà la penalità di asg Over Joule, l'operatore potrà sostituire l'asg solo se provvisto di una di scorta. - **Art. 14 lett. d.**

Art. 11.2 - Briefing pre-gara ed Inizio Manifestazione.

Let. a. - L'organizzazione se lo ritiene opportuno, prima dell'inizio della manifestazione provvederà ad eseguire un briefing ai componenti della Ptg. Incursori, per discutere i dati significativi della missione che si apprestano ad iniziare.

Let. b. - L'orario del briefing e gli operatori che vi potranno partecipare, saranno indicati negli Ordini di Missione, in caso di ritardi, l'organizzazione potrà ripetere, se possibile, la parte non ascoltata, solo dopo aver terminato quello alle pattuglie presenti.

Let. c. - La Ptg. Incursori che si presenta in ritardo all'Infiltrazione, non riceverà alcuna penalità, ma dovrà terminare la missione assegnata nei tempi indicati negli Ordini di Missione.

TITOLO XII° - MONITORAGGIO DEI PUNTEGGI.

Art. 12 - Documentazione Ufficiale di gara.

Let. a. - In ogni manifestazione a Pattuglia a Lungo Raggio, per raccogliere i dati e poter stilare il punteggio di ogni Ptg. Incursori è necessario provvedere alla consegna della seguente documentazione Ufficiale:

- Scheda Punti Incursori;
- Tagliandi Obiettivo;
- Tabella Arbitrale Obiettivo;
- Tabella Contestazioni Obiettivo;
- Tabella Contestazioni Controinterdizione .

Let. b. - La Ptg. Incursori ha l'obbligo ed il compito di custodire, durante lo svolgimento di tutta la missione la "documentazione ufficiale" di sua competenza e di presentarla, quando richiesto, allo Staff Arbitrale e consegnarla a fine missione all'esfiltrazione.

Art. 12.1 - Scheda Punti Incursori.

Let. a. - È il documento custodito dalle Ptg. Incursori, sul quale lo Staff Arbitrale smarcherà le infrazioni e le penalità che si verificheranno durante lo svolgersi della manifestazione. L'organizzazione provvederà a personalizzarla per evitare contraffazioni, consegnandone tre (3) ad ogni Ptg. Incursori.

Let. b. - La Ptg. Incursori ha l'obbligo ed il compito di custodire, durante lo svolgimento di tutta la missione le "Schede Incursori" e di presentarle, quando richiesto, allo Staff Arbitrale e consegnarle a fine missione all'esfiltrazione.

Let. c. - Nel caso in cui, una Ptg. Incursori o parte di essa, per imperizia e dimenticanza, si presenti allo Staff Arbitrale senza la "Scheda Incursori", si vedrà assegnare la penalità corrispondente - **Art. 14 lett. q.**

Let. d. - Nel caso in cui la Ptg. Incursori o parte di essa, si rifiuti di esibire la Scheda Incursori, quando richiesta dallo Staff Arbitrale, verrà squalificata dalla manifestazione - **Art. 14 lett. r.**

Let. e. - Se all'esfiltrazione la Ptg. Incursori non consegna le **tre (3) "Schede Punti Incursori"** ed i **"Tagliandi Obiettivo"** ricevuti dallo Staff Arbitrale sugli Obbiettivi, si vedrà attribuire un punteggio negativo per ogni Scheda o Tagliando Obiettivo non consegnato - **Art. 14 lett. o ed Art. 14 lett. r**

Art. 12.2 - Penalità presenti sulla Scheda Punti Incursori.

Let. a - La Scheda Incursori riporta le seguenti penalità:

- Contro Vinta – Persa,
- Operatori Squalificati,
- Ammonizione per interferenza Staff Arbitrale,
- Ammonito per Comportamento Antisportivo,
- Bivacco,
- Operatori Non Dichiarati,
- Marcatura ASG assente,
- Aiuto Cartografico,
- Operatore non in Coppia,
- Fascia manomessa o non esposta,
- ASG over joule,
- Rifiuti.

Scheda Punti Incursori.

9		7		5		3		1		V		CONTRO		V		CONTRO		V		CONTRO		V		CONTRO		V		CONTRO																					
8		6		4		2		0		P		CONTRO		P		CONTRO		P		CONTRO		P		CONTRO		P		CONTRO																					
OPERATORI SQUALIFICATI																																																	
1		2		3		1		2		3		<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> <div style="text-align: left;"> <p>AMMONITI INTERFERENZA ARBITRO</p> <p>AMMONITI COMPORTAMENTO ANTISPORTIVO</p> </div> <div style="text-align: center; font-size: 2em; font-weight: bold;">TEAM</div> <div style="text-align: right;">  </div> </div>												RIFIUTI		3		2		1		3		2		1		3		2		1		3		2		1	
SCHEDA ED. 02 REV. 02 DEL 01.12.11																																																	
BIVACCO		AIUTO CARTOGRAFICO		OPERATORI NON DICHIARATI		MARCATURA ASG ASSENTE		OPERATORE NON IN COPPIA		FASCIA MANOMESSA O NON ESPOSTA		1		2		1		2		1		2		1		2		1		2																			
1		2		1		2		1		2		1		2		1		2		1		2		1		2		1		2																			
3		4		3		4		3		4		3		4		3		4		3		4		3		4		3		4																			

Art. 12.3 - Tabella Punti Obiettivo.

Let. a.– È il documento custodito e compilato dallo Staff Arbitrale, dove sono riportate tutte le prove da svolgere sull'Obiettivo dalla Ptg. Incursori ed il risultato conseguito.

Let. b. - I punteggi conseguiti saranno scritti dallo Staff Arbitrale e firmati per accettazione dal responsabile della Ptg. Incursori.

Tabella Punti Obiettivo

TEAM	FINESTRA		FUORI FINESTRA	PUNTEGGIO MINIMO	DIFENSORI RIBELLI ELIMINATI	CIVILI COLPITI	NOME PROVA		NOME PROVA		NOME PROVA		FIRMA RESPONSABILE TEAM
	Inizio	Fine					SI	NO	SI	NO	SI	NO	

Art. 12.4 - Tagliandi Obiettivo.

Let. a. - Per agevolare i conteggi per la redazione della "Classifica Provvisoria" lo Staff Arbitrale presente sull'Obiettivo consegnerà alle Ptg. Incursori un "Tagliando Obiettivo" riportante il risultato delle prove sostenute sull'Obiettivo.

Let. b. - Il risultato delle prove sostenute e riportato sulla Tabella Punti Obiettivo dovrà essere identico a quello smarcato sui Tagliandi Obiettivo, nel caso in cui differissero, sarà ritenuto valido quello scritto sulla Tabella Punti Obiettivo.

Tagliando Obiettivo

* NOME OBIETTIVO	FUORI FIN.	PUNT. MIN.	DIFENSORI OBIETTIVO O RIBELLI ELIMINATI					* NOME PROVA		* NOME PROVA		* NOME PROVA		* NOME PROVA	
			1	2	3	4	5	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO
	SI	SI													

Tagliando Obiettivo con Civili.

* NOME OBIETTIVO	FUORI FIN.	PUNT. MIN.	DIFENSORI OBIETTIVO O RIBELLI ELIMINATI					* NOME PROVA		* NOME PROVA		* NOME PROVA		CIVILI ELIMINATI					
			1	2	3	4	5	SI	NO	SI	NO	SI	NO	1	2	3	4	5	
	SI	SI																	

Art. 12.5 - Assegnazione punteggio.

Let. a. - Nelle manifestazioni a Pattuglia Lungo Raggio, il punteggio assegnato alle Ptg. Incursori durante lo svolgimento della manifestazione premierà l'operatività della pattuglia, indipendentemente dal risultato finale dell'azione. Questo significa che ogni prova eseguita correttamente assegna punteggio, anche se in seguito la Ptg. Incursori viene eliminata completamente prima di aver terminato la sua operatività sull'Obiettivo.

Let. b. - L'organizzazione assegnerà per ogni Obiettivo presente in AO in base alle prove da eseguire su di esso, un punteggio positivo, rispettando il "range" "minimo e massimo, riportato sul presente Regolamento, proporzionato in base a:

- Difficoltà;
- Presenza e numero dei Difensori o Ribelli;
- Azione primaria e secondaria da svolgere sull'Obiettivo.

Let. c. - Lo Staff Arbitrale ogni qual volta la Ptg. Incursori svolge un Obiettivo nei modi e nella maniera indicata negli Ordini di Missione, rispettandone la Finestra d'Attacco, a fine ingaggio assegnerà il seguente punteggio tenendo presente le specifiche dell' **Art.12.5** :

- Punteggio Minimo;
- Punteggio dei Difensori, o Ribelli eliminati, espresso dalla formula: numero dei Difensori o Ribelli colpiti, moltiplicato il valore attribuito ad ogni Difensore o Ribelle;
- Punteggio per ogni prova eseguita correttamente.

Art. 12.6 - Specifiche Assegnazione punteggio.

Let. a. - Quando una Ptg. Incursori, rispettando la Finestra d'Attacco ingaggia Difensori o Ribelli e viene completamente eliminata prima di svolgere eventuali Prove aggiuntive, si vedrà assegnare:

- Punteggio Minimo;
- Punteggio dei Difensori, o Ribelli eliminati, espresso dalla formula: numero dei Difensori o Ribelli colpiti, moltiplicato il valore attribuito ad ogni Difensore o Ribelle;

Let. b. - Nel caso in cui i Difensori/ Ribelli, vengano eliminati solo parzialmente e la Ptg. Incursori tra le Prove da eseguire, debba "recuperare" del materiale, il punteggio sarà assegnato esclusivamente se il materiale, allo scadere della Finestra d'Attacco, è al seguito di un Incursore "non colpito" nella **Zona Obiettivo**.

Let. c. - Nel caso in cui i Difensori/Ribelli, vengano eliminati solo parzialmente e la Ptg. Incursori tra le prove da eseguire, debba "recuperare" del personale e metterlo in salvo, il punteggio relativo al salvataggio sarà assegnato esclusivamente se il personale, allo scadere della Finestra d'Attacco è insieme ad un Incursore non colpito nella **Zona Obiettivo**.

Let. d. - Nel caso in cui la Ptg. Incursori tra le prove da eseguire, debba compiere un'azione nell'**Area Esecuzione**, senza che negli Ordini di Missione sia previsto il recupero, si vedrà assegnare il punteggio dopo il compimento dell'azione se eseguita con la Finestra d'Attacco attiva, anche se in seguito la Ptg. Incursori sarà completamente eliminata.

TITOLO XIII° - DEBRIEFING E REDAZIONE CLASSIFICA.

Art. 13 – De briefing di Fine Missione e Gestione Punteggio.

Let. a. - Il punteggio finale della Ptg. Incursori, sarà stabilito dalla somma dei punteggi acquisiti tolte le penalità accumulate sul percorso di gioco.

Let. b. - Lo Staff Arbitrale chiuso l'Obiettivo o terminato il pattugliamento della Controinterdizione provvederà a consegnare nella sala de briefing:

- Tabelle Punti Obiettivo;
- Tabelle Note e Contestazioni Obiettivo;
- Tabelle Note e Contestazioni Controinterdizione.

In modo che l'organizzazione possa procedere alla verifica e stesura della Classifica.

Let. c. - L'organizzazione coadiuvata dallo Staff Arbitrale, chiamerà le Ptg. Incursori al de briefing di fine missione, seguendo l'orario di Esfiltrazione, per calcolare il "Punteggio Provvisorio", esaminando il contenuto della "Scatola Materiali".

Let. d. - L'organizzazione durante il de briefing consegnerà alle Ptg. Incursori la lista con i punteggi di tutti gli Obiettivi presenti nell'AO, in modo che possano verificare e controllare eventuali errori in fase di conteggio.

Let. e. - Se presenti "Contestazioni" verbalizzate sulle "Tabelle", il Responsabile della Ptg. Incursori durante il de briefing, ne spiegherà cause e motivazioni, se per la loro valutazione, si rende necessaria la presenza dell'Arbitro di competenza, se non presente, saranno provvisoriamente non assegnate e verranno definite e chiarite successivamente.

Let. f. - Definite le Contestazioni, sarà stilato il “Punteggio Definitivo” e successivamente, sarà ufficialmente resa nota la “Classifica Definitiva”.

Let. g. - In caso due o più Ptg. Incursori riportino lo stesso “Punteggio Definitivo”, l’Organizzazione prenderà come parametro per la redazione della Classifica finale, il tempo di esfiltrazione indicato sulla “Scatola Materiali”.

Let. h. - L’organizzazione dovrà provvedere a rendere “Ufficiale” la Classifica, entro 48 ore dalla sua lettura, pubblicandola sulla pagina internet dedicata ai Comitati Regionali, presente sul sito istituzionale www.figt.it e inviandola via mail a tutte le Associazioni partecipanti, al Responsabile Arbitrale Regionale e al Presidente Regionale.

TITOLO XIV° - PUNTEGGI.

Art. 14 - Punti Negativi.

Let. a	Fuori Finestra: Tanti punti negativi, quanti quelli positivi previsti - Art. 2.2 lett. f, Art. 5.2 lett. a, b, c, e.
Let. b	Operatore Non Dichiarato: 500 negativi - Art. 9 lett. c.
Let. c	Somma di Penalità: Squalifica tre (3) operatori non dichiarati -Art.9 lett. d.
Let. d	Over Joule nei Test dopo Infiltrazione: 700 negativi a ASG - Art.11 lett. l.
Let. e	Non esposizione Fascia Identificativa: 250 negativi - Art.10.3 lett. a.
Let. f	Interferenza Arbitrale: 500 negativi - Art. 2.1 lett. g.
Let. g	Comportamento antisportivo/incivile: 500 negativi - Art. 1 lett. h, Art.2.1 lett. d, Art. 2.1 lett. f, Art. 9 lett. e.
Let. h	Ingaggio Controinterdizione Perso: 400negativi.
Let. i	Ingaggio Controinterdizione Vinto: 200negativi - Art. 2.2 lett. d.
Let. j	Scoperta di Bivacco: 500 negativi - Art. 2.1 lett. b., lett. c.
Let. k	Aiuto Cartografico: 300 negativi, per singolo aiuto - Art. 2.1 lett. f.
Let. l	Ritardo all’Esfiltrazione: 50 negativi al minuto - Art. 3.2 lett. d.
Let. m	Operatori non in Coppia: 1000 negativi - Art. 2.1 lett. a.
Let. n	Marcatura ASG non Presente: 250 negativi - Art.11.1 lett. f.
Let. o	Mancanza Scheda Punti Incursori: 2000 negativi a Scheda - Art. 12 lett. g.
Let. p	Mancanza Tagliando Obiettivo: 1000 negativi per Tagliando.
Let. q	Non presentazione Scheda Punti: 200 negativi - Art.12 lett. e.
Let. r	Rifiuto presentazione Scheda Punti: Squalifica Ptg. Incursori - Art.12 lett. f.
Let. s	Civili Colpiti: 50 negativi ogni civile.
Let. v	Atti violenti a cose o persone: Squalifica del responsabile - Art.1 lett. i.

Art. 14.1 - Punteggi Positivi.

Let. a	Difensori/Ribelli: da 150 a 300 positivi.
Let. b	Punteggio Minimo per Obiettivo A - D - E - F - G: 50 punti positivi.
Let. c	Obiettivo B: 50 punti positivi a Way Point.
Let. d	Bonus Tipo B: 150 punti positivi, per recon su tutti i Way Point in AO.
Let. e	Obiettivo C: da 200 a 500 positivi assegnati in % in base ai Bersagli.
Let. f	Obiettivo D: da 200 a 300 positivi.
Let. g	Obiettivo E: da 100 a 500 positivi.
Let. h	Obiettivo F: da 150 a 250 positivi.
Let. i	Obiettivo G: da 150 a 250 positivi.

TITOLO XV° - COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE.

Art. 15 - Principi Organizzativi.

Let. a. - L'organizzazione provvederà a preparare, allestire e distribuire, sul terreno di gioco, le prove operative per le Ptg. Incursori. La durata della manifestazione potrà variare da un minimo di sei (6) ore a un massimo di quarantacinque (45) di permanenza in AO.

Let. b. - L'organizzazione deve provvedere ad ottenere l'autorizzazione all'utilizzo del terreno, avvisando le competenti Forze dell'Ordine e ricevendo dalle stesse il "nulla osta" per lo svolgimento della manifestazione.

Let. c. - L'organizzazione deve provvedere al servizio di Pronto Soccorso e/o alla presenza di mezzi adeguati al soccorso, in rispetto delle vigenti normative nazionali e regionali in materia di sicurezza della persona, per tutta la permanenza dei partecipanti in AO.

Let. d. - L'organizzazione antecedentemente allo svolgimento della manifestazione, ha l'obbligo di fare richiesta al Responsabile del Settore Arbitrale Regionale/Nazionale, dello Staff Arbitrale, che deve essere comprensivo del Capo Arbitro, più un numero di Arbitri necessario al regolare svolgimento della gara, come disposto dal Regolamento Settore Arbitrale vigente.

Let. e. - L'organizzazione deve provvedere a:

- Segnalare, lo svolgimento tramite "cartelli perimetrali" lungo gli accessi al terreno, indicando orari e data di svolgimento, allo scopo di informare gli eventuali passanti.
- Organizzare un'area "prova ASG" per la regolazione dell'hop-up, per la messa in sicurezza dei partecipanti.
- Controllare la regolare affiliazione e tesseramento degli atleti partecipanti, nel caso di irregolarità sarà impedita la loro partecipazione.
- Tenere se lo ritiene opportuno un briefing con i responsabili delle Ptg. Incursori prima dell'infiltrazione.
- Organizzare e predisporre i percorsi di pattugliamento della Controinterdizione in modo che non interferiscano con l'operatività degli Obbiettivi.
- Garantire la massima copertura radio possibile, in particolar modo per gli Obbiettivi, eseguendo delle prove tecniche.
- Fornire ad ogni Obiettivo dei sacchi per rifiuti, per evitare di lasciarli sul terreno di gioco, prevedendone la loro rimozione.
- Fornire e consegnare ad ogni Ptg. Incursori, prima dell'entrata in AO n° tre (3) sacchi per rifiuti, contrassegnati con l'identificativo della pattuglia.

Let. c. - Per motivi di sicurezza, prima dell'infiltrazione, dovranno essere annotati dall'organizzazione, i numeri telefonici di almeno due (2) responsabili della Ptg. Incursori, mettendo a disposizione delle squadre partecipanti, almeno due (2) telefoni cellulari, per comunicazioni di estrema urgenza ed emergenza.

Let. d. - L'organizzazione deve rendere noto alle Ptg. Incursori entro il quindicesimo (15) giorno prima dell'inizio della manifestazione, tramite pubblicazione su sito internet o l'invio di una mail di:

- Carta topografica con confine AO, se non presente si intenderà tutta l'area in carta;
- Segnalare in carta topografica porzioni di terreno pericolose o interdette al passaggio;
- Orario del Test ASG e del Briefing;
- Orario Briefing, Orario di Infiltrazione ed Orario di Esfiltrazione massimo;
- Canali Radio Finestre d'Attacco specificando se Centralizzate o su Obiettivo;
- Canale Emergenza;
- Indicazioni per arrivare nell'area dedicata al parcheggio.

Let. e. - L'organizzazione coadiuvata dallo Staff Arbitrale ha il compito di gestire scrupolosamente nei modi e nella maniera indicata e descritta dal presente Regolamento:

- Registrazione Atleti e Test ASG descritta nel **Titolo XI°**;
- Infiltrazione e l'Esfiltrazione descritta nel **Titolo III°**;
- Obbiettivi e prove da eseguire nell'AO descritte nei **Titoli IV°; V°**;
- Movimento e Comportamento di Difensori e Ribelli descritto nel **Titolo VI°**;

- Movimento e Comportamento della Controinterdizione descritto nel **Titolo VII°**;
- Strutture e Dislocazione Obbiettivi descritto nel **Titolo VIII°**;
- Rendere Ufficiale la Classifica descritto nel **Titolo XIII°**.

Let. f. - È compito dell'Organizzazione fare richiesta scritta tramite mail al Responsabile Arbitrale Regionale del Settore Arbitrale, per l'assegnazione del personale necessario alla gestione di **Zona Obbiettivo** e pattuglie di Controinterdizione, come disposto dal Regolamento Settore Arbitrale vigente.

Let. g. - È compito dell'organizzazione fornire allo Staff Arbitrale, nelle manifestazioni a Pattuglia a Lungo Raggio, tutto il materiale necessario per poter svolgere il proprio compito ed annotare correttamente quanto è stato rilevato sugli Obbiettivi e negli ingaggi della Controinterdizione:

- Tabella Punti Obbiettivo;
- Tagliandi Obbiettivo;
- Tabella Contestazioni Obbiettivo;
- Tabella Contestazioni Controinterdizione.

Let. h. - L'organizzazione ha il compito di plastificare le "Schede Incursori" e i "Tagliandi Obbiettivo", per garantire la loro conservazione e lettura.

TITOLO XVI° - STAFF ARBITRALE.

Art. 16 - Giudizio Arbitrale.

Let. a. - Il regolare svolgimento ed il rispetto del presente Regolamento è demandato allo Staff Arbitrale. Mansioni, compiti ed organizzazione sono specificati nel **Regolamento Settore Arbitrale Ed. 3 del 01.01.2016**, e successivi, al **Titolo XVI°** - "Compiti dello Staff Arbitrale" e, al **Titolo XVII°** - "Documenti, Materiali e Tenuta Ufficiale di Gara".

Let. b. - Durante le fasi di gioco, il compito di dichiarare colpito un giocatore, il rilevamento di qualsiasi irregolarità ed il suo giudizio valutativo finale, spetta solamente allo Staff Arbitrale. Il suo giudizio è insindacabile e le Ptg. Incursori, potranno fare reclamo esclusivamente nelle Tabelle Note e Contestazioni (Obbiettivo o Controinterdizione), come indicato dal **Titolo XVII°** - "Gestione delle Controversie".

Art. 16.1 – Compiti.

Let. a. - Sugli Obbiettivi di tipo "A-D-E-F-G", vi dovrà essere, minimo un (1) Arbitro "non giocante", che avrà la responsabilità dell'Obbiettivo e di tutto il personale presente. Sarà suo compito avvertire con segnale acustico (fischio):

- La completa eliminazione dei Difensori/ Ribelli (Fischio Lungo);
- Il termine dell'operatività della Ptg. Incursori sull'Obbiettivo (3 fischi brevi);
- Lo scadere della Finestra d' Attacco (3 fischi brevi);
- Una situazione pericolosa per la continuazione del gioco (3 fischi lunghi).

Let. b. - Giunto nella **Zona Obbiettivo** e nell'**Area Esecuzione**, lo Staff Arbitrale si informerà dal personale dell'organizzazione sul suo svolgimento e nel caso ravvedesse situazioni o modi operativi non conformi al presente regolamento avvertirà immediatamente il Capo Arbitro, il quale interfacciandosi con l'organizzazione e concorderà le modifiche o i provvedimenti da adottare.

Let. c. - In ogni Pattuglia di Controinterdizione presente in AO, l'organizzazione deve provvedere ed assegnare minimo un (1) Arbitro non giocante, che avrà la responsabilità di giudicare tutti gli ingaggi. Sarà suo compito avvertire con segnale acustico (Fischio):

- Il termine dell'ingaggio (3 fischi brevi);
- Una situazione pericolosa (3 fischi lunghi).

Let. d. - Alla fine di ogni singolo ingaggio nell'**Area Esecuzione**, l'Arbitro provvederà a marcare sulla Tabella Punti Obbiettivo l'operatività della Ptg. Incursori, come indicato dal presente Regolamento nel Titolo XII° Monitoraggio dei Punteggi, in base alle prove che hanno svolto, ed a punzonare sulla Scheda Incursori le eventuali penalità. Dopo aver svolto queste operazioni,

farà firmare la Tabella Arbitrale Obbiettivo al Responsabile della Ptg. Incursori e provvederà alla punzonatura del Tagliando Obbiettivo.

Let. e. - Alla fine di ogni ingaggio con la Controinterdizione l'Arbitro riporterà il risultato, punzonando la "Scheda Punti Incursori", tenendo presente che la punzonatura sulla "V" sta a significare la vittoria della Ptg. Incursori e, la punzonatura sulla "P" sta a significare la perdita dell'ingaggio da parte della Ptg. Incursori e prenderà nota sulla Tabella Contestazioni Controinterdizione di:

- Identificativo del Team;
- Orario ingaggio;
- Risultato ingaggio e Firma del responsabile del Team.

Let. f. - In ogni ingaggio l'Arbitro porrà sempre la sua attenzione per accertare se un partecipante alla manifestazione (Incursori, Difensori, Ribelli o Controinterdizione), colpito da un pallino non si dichiara tale. Quando questo accadrà e ne sarà inequivocabilmente certo, dichiarerà il giocatore o i giocatori "colpiti" e li allontanerà dallo scontro. In seguito Se si tratta di un Incursore annoterà sulla "Scheda Punti Incursori" la penalità di cui all'**Art. 14 lett. b**, se si tratta di un operatore dell'organizzazione si comporterà come indicato dall'**Art. 6.1 lett. e**.

Art. 16.2 - Documenti in uso.

Let. a. - Sono documenti Ufficiali e devono essere compilati, dallo Staff Arbitrale in ogni sua parte e, riconsegnate al Responsabile dell'organizzazione per il calcolo dei punteggi e delle penalità e la conseguente stesura della Classifica:

- Tabella Punti Obbiettivo;
- Tabella Contestazioni Obbiettivo;
- Tabella Contestazioni Controinterdizione.

Let. b. - Tutta la modulistica Ufficiale per le Manifestazioni a Pattuglia a Lungo Raggio è scaricabile dal sito istituzionale all'indirizzo www.figt.it, nella sezione Modulistica ludico-sportiva.

Let. c. - Lo Staff Arbitrale presente sugli Obbiettivi, avrà a sua disposizione:

- Tabella Punti Obbiettivo: da compilare in ogni sua parte, annotando l'operatività complessiva della Ptg. Incursori, dopo che hanno svolto la loro azione;
- Tagliandi Obbiettivo: da consegnare e punzonare alla Ptg. Incursori, come riscontro dell'operatività
- Tabella Contestazioni Obbiettivo: dove annotare contestazioni;
- Punzonatore: per punzonare Schede Punti Incursori e Tagliandi Obbiettivo;
- Nastro Bianco/Rosso: per segnalare zone pericolose o interdette;
- GPS: per la rilevazione Ufficiale dell'orario della manifestazione;
- Fischio: per effettuare le segnalazioni acustiche previste dal Regolamento;
- Radio ricetrasmittente: utilizzata con l'auricolare inserito, per comunicazioni.

Let. d. - Lo Staff Arbitrale presente al seguito della Controinterdizione, avrà a sua disposizione:

- Tabella Contestazioni Controinterdizione: dove annotare eventuali contestazioni;
- Punzonatore: per punzonare le "Schede Punti Incursori";
- Nastro Bianco/Rosso: per segnalare zone pericolose o interdette;
- GPS: per la rilevazione Ufficiale dell'orario della manifestazione;
- Fischio: per effettuare le segnalazioni acustiche previste dal Regolamento;
- Radio ricetrasmittente: utilizzata con l'auricolare inserito, per le comunicazioni.

Art. 16.3 - Tabella Punti Obbiettivo.

Let. a. - La Tabella Punti Obbiettivo, è un documento cartaceo pre-compilato dall'organizzazione dove sono previste le prove che la Ptg. Incursori dovrà sostenere in base all'operatività richiesta. La sua compilazione è di spettanza dello Staff Arbitrale e per accettazione del risultato ivi iscritto vi dovrà essere la firma del responsabile della Ptg. Incursori.

Let. b. - Al fine del computo dei punteggi ottenuti sugli Obbiettivi, per la redazione della Classifica Finale delle Ptg. Incursori fanno fede esclusivamente i risultati iscritti sulle Tabelle Punti Obbiettivo.

Let. c. - Sulla Tabella Punti Obbiettivo saranno presenti i seguenti campi:

- Nome del Team;
- Inizio e fine della Finestra assegnata;
- La penalità del Fuori Finestra;
- Il numero dei Difensori e Ribelli eliminati;
- Il numero dei Civili Colpiti;
- Il Punteggio Minimo;
- Il nome che individua le prove da compiere sull' Obbiettivo;
- La Firma del Responsabile della Ptg. Incursori.

Let. d. - Lo Staff Arbitrale, dopo che la Ptg. Incursori ha svolto la sua azione, provvederà a compilare la "Tabella Punti Obbiettivo", scrivendo o smarcando in modo chiaro e leggibile le caselle:

- Identificativo del Team;
- Inizio e fine della Finestra d'Attacco assegnata;
- La penalità del Fuori Finestra;
- Il numero dei Civili Colpiti;
- Il numero dei Difensori/Ribelli eliminati;
- Assegnare ad ogni prova aggiuntiva la sua valutazione, indicando con "SI" la prova svolta correttamente e con "NO" il non aver svolto la prova correttamente;
- Far firmare al Responsabile della Ptg. Incursori per accettazione quanto riportato;

Dopo la compilazione della Tabella Punti Obbiettivo, provvederà a punzonare e rilasciare alla Ptg. Incursori il "Tagliando Obbiettivo".

Art. 16.4 - Tagliandi Obbiettivo.

Let. a. - Lo Staff Arbitrale, provvederà a punzonare i "Tagliandi Obbiettivo" da consegnare alle Ptg. Incursori in modo che l'operatività indicata, sia la stessa espressa dalla compilazione della "Tabella Punti Obbiettivo".

Let. b. - Nel caso in cui su un Obbiettivo vi siano previsti "Civili", che se colpiti aggiudicano alla Ptg. Incursori un punteggio negativo, il "Tagliando Obbiettivo" dovrà essere compilato, tenendo presente che ci dovranno essere tante caselle numerate quanto sono i "civili" presenti sull'Obbiettivo.

TITOLO XVII° – GESTIONE DELLE CONTROVERSIE E PENALITA'.

Art. 17 - Reclami e Contestazioni.

Let. a. - Le contestazioni valide che verranno prese in considerazione, esaminate e discusse per una loro valutazione, saranno solo quelle riportate sulle "Tabelle Note e Contestazioni", firmate dallo Staff Arbitrale e dal Responsabile della Ptg. Incursori.

Let. b. - In osservanza ai principi fondanti della classe Arbitrale, come, Lealtà sportiva, Terzietà, Imparzialità ed Indipendenza di giudizio, le sotto indicate penalità se contestate dalle Ptg. Incursori sulle "Tabelle Note e Contestazioni" e giudicate in fase di de briefing non accolte, produrranno una penalità di 600 punti negativi:

- Non Dichiarato;
- Fuori Finestra;
- Civili Colpiti;
- Comportamenti violenti, incivili/antisportivi
- Interferenza Arbitrale;
- Non esposizione della Fascia Identificativa;
- Mancanza o Rifiuto di presentazione delle Schede Incursori.

Let. c. - Eventuali reclami per decisioni prese dall'organizzazione dopo l'esame delle "Tabelle Note e Contestazioni" dovranno essere presentati tramite posta elettronica, dall'Associazione partecipante, all'organizzazione della manifestazione ed al Presidente Regionale del Comitato, entro ventiquattro (24) ore dalla comunicazione Ufficiale della Classifica .

Let. d. - È compito della Commissione Regionale di Giustizia, valutare la contestazione ed esprimersi entro quindici (15) giorni dalla data di presentazione del ricorso, la Classifica, rimarrà sospesa fino alla delibera della Commissione.

Let. e. - Un eventuale ricorso alla decisione di 1° grado presa dalla Commissione Regionale di Giustizia dovrà essere inviato alla Commissione Federale di Giustizia commissionefederale@figt.it, nei tempi e nelle modalità stabiliti dall' **Art. 19.1** del Regolamento di Giustizia Sportiva, vigente.

Let. f. - Nel caso in cui la controversia da esaminare non fosse contemplata nel presente Regolamento, dovrà essere richiesto il parere alla Commissione Federale di Giustizia, inviando una mail a commissionefederale@figt.it, la Classifica sarà sospesa fino alla delibera della delibera che dovrà avvenire entro quindici (15) giorni dopo il ricevimento della comunicazione.

Let. g. - Eventuali errori di addizione o trascrizione potranno essere contestati entro il terzo (3) giorno dalla data di svolgimento della manifestazione, tramite posta elettronica, dall'associazione partecipante all'organizzazione della manifestazione ed al Presidente Regionale.

Art. 17.1 - Gestione delle Penalità.

Let. a. - La penalità della "squalifica" esclude la Ptg. Incursori dalla Classifica e durante la stesura della Classifica Regionale di fine Campionato, la prova effettuata per l'attribuzione del "Punteggio Medio" verrà conteggiata con punteggio pari a 0 (zero) - **Art. 25.2** del Regolamento dei Comitati Regionali vigente.

Let. b. - La "non presentazione" da parte di un'Associazione, dopo la regolare iscrizione alla Manifestazione ludico-sportiva, comporterà l'esclusione della Pattuglia dalla Classifica della gara, con l'assegnazione della penalità di "Non Classificato" - **Art. 25.3** del Regolamento Comitati Regionali vigente.

Let. c. - Nella stesura della Classifica Regionale di fine Campionato per l'attribuzione del "Punteggio Medio", la Ptg. Incursori sarà considerata come presente alla manifestazione, nelle Tappe dove è stata assegnata la penalità di "Non Classificato" - **Art. 25.4** del Regolamento dei Comitati Regionali vigente.

Art. 17.2 - Annullamento Manifestazione prima del suo svolgimento.

Let. a. - L'inosservanza parziale o totale, da parte delle Associazioni organizzatrici del Titolo XV° Compiti dell'organizzazione, nel presente Regolamento, potrà comportare l'annullamento della manifestazione, se le Associazioni partecipanti, ne fanno richiesta.

Let. b. - La richiesta di annullamento dovrà essere presentata da almeno il 50% + 1 delle Associazioni iscritte alla manifestazione, entro sette (7) giorni prima dell'inizio della manifestazione e fatta tramite mail, all'Associazione organizzatrice e al Presidente Regionale, il quale provvederà ad inoltrarla alla Commissione Regionale di Giustizia.

Let. c. - L'accettazione del ricorso di annullamento da parte della Commissione Regionale di Giustizia, comporterà alla o alle Associazioni organizzatrici e ai fini della Classifica Regionale, un punteggio negativo pari alla media dei punteggi ottenuti nelle manifestazioni alle quali hanno partecipato, arrotondato per difetto al valore inferiore esistente sulla tabella - all'**Art. 18.1 lett. a.** L'organizzazione sarà anche tenuta alla restituzione del 80% della quota d'iscrizione alle Associazioni partecipanti - **Art. 24.2** del Regolamento dei Comitati Regionali vigente.

TITOLO XVIII° - CAMPIONATO REGIONALE.

Art. 18 - Svolgimento.

Let. a. - Il Campionato Regionale viene organizzato nell'arco di tempo di un biennio e deve terminare, comprensivo della fase "Play Off" entro il 15 luglio dell'anno in cui si svolge la Finale Nazionale. Il Campionato Regionale deve essere organizzato con minimo tre (3) tappe, decise in accordo con le ASD partecipanti e rese note nel "Calendario Regionale", quest'ultimo da inviare il prima possibile al Presidente Federale.

Let. b. - I Comitati Regionali devono provvedere a far organizzare le Tappe di Campionato Regionale negli ultimi due (2) fine settimana del mese.

Art. 18.1 - Punteggi per la Classifica Regionale.

Let. a. - Ai fini del punteggio per la Classifica Regionale, per ogni Tappa Regionale, in base al piazzamento, verranno assegnati alle Associazioni partecipanti i seguenti punti:

- 1° Classificato: 25 punti.
- 2° Classificato: 22 punti.
- 3° Classificato: 20 punti.
- 4° Classificato: 18 punti.
- 5° Classificato: 16 punti.
- 6° Classificato: 15 punti.
- A scalare, un punto in meno per ogni posizione.

In caso d'ex equo, si attribuirà la media del posto in classifica ottenuto + (più) quello subito successivo. La Squadra seguente sarà scalata di un posto per ogni squadra in ex equo.

Let. b. - All'Associazione Organizzatrice della manifestazione ed alle Associazioni in aiuto, sarà attribuito un punteggio pari alla media dei punteggi ottenuti nelle manifestazioni alle quali hanno partecipato, arrotondato per difetto al valore inferiore esistente sulla tabella di cui all'**Art. 18.1 lett. a.** Se l'Associazione ha al suo attivo solo l'organizzazione o l'aiuto ad una Tappe del Campionato, le saranno attribuiti d'Ufficio cinque (5) punti.

Let. c. - In caso di parità di punteggio a fine Campionato, saranno valutati come titoli di merito per la definizione della Classifica, il numero dei primi posti ottenuti, poi i secondi posti ottenuti e così via. In caso di successiva parità, si terrà conto degli scontri diretti, ad ulteriore ex equo Il Comitato Regionale organizzerà una gara di spareggio per mettere a confronto le due Associazioni e in caso di nuova parità si procederà con il lancio della moneta.

Let. d. - L'Associazione Organizzatrice per svolgere e organizzare correttamente la Tappa Regionale, potrà contare sulla collaborazione di Associazioni in aiuto assegnate durante la stesura del Calendario Regionale.

Let. e. - I criteri minimi per l'invio di operatori in aiuto all'Associazione Organizzatrice, per l'attribuzione a fine Campionato del punteggio medio sono:

- Per manifestazioni fino ad 8 (otto) ore: Minimo 4 (quattro) operatori in aiuto;
- Per manifestazioni superiori a 8 (otto) ore: Minimo 6 (sei) operatori in aiuto.

Let. f. - Nel caso in cui un'Associazione in aiuto, non si presenti con i propri operatori a dare il proprio appoggio a chi organizza la manifestazione, non gli sarà attribuito il punteggio medio e nella Classifica Regionale avrà una penalità di 5 punti negativi.

TITOLO XIX° - ACCESSO ALLE FINALI NAZIONALI.**Art. 19 - Accesso alle Fasi Finali Nazionali.**

Let. a. -Accede direttamente alla Finale Nazionale, l'Associazione che ha raggiunto il miglior punteggio nella Classifica Regionale di Campionato; nel caso sia impossibilitata a partecipare, accederà alla Finale l'Associazione successiva.

Let. b. -Al termine dei Campionati Regionali, in base alla "Tabella Accessi ai Play Off" verrà organizzata un'ulteriore manifestazione denominata "Tappa Play Off" che permetterà ad altre associazioni di disputare le "Fasi Finali Nazionali".

Let. c. -La "Tabella Accessi Play Off" è suddivisa in numero tre (3) "scaglioni" in base ai reali partecipanti alle Tappe del Campionato Regionale, dove per reali partecipanti si intendono quelle Associazioni che regolarmente affiliate, hanno disputato almeno i 2/3 (due/terzi) delle Tappe Regionali, previste in calendario.

Let. d. -Per un imparziale svolgimento delle Finali Nazionali, non viene data la possibilità alle Ptg. Incursori di effettuare Recon pre-gara dell'AO interessata dalla manifestazione, pena la squalifica. Nel caso in cui questo dovesse accadere, l'Associazione squalificata verrà reintegrata con un'Associazione qualificata nel regionale.

Art. 19.1 – Accessi alla fase "Play Off".

Let. a. -Gli accessi alla fase "Play Off" sono determinati dalla "Tabella Accessi" divisa in 3 scaglioni:

- **1° Scaglione:** Nei Comitati in cui le associazioni partecipanti al campionato non superano le nove (9) unità, non viene svolta la fase Play Off ed accede alle fasi Finali Nazionali solo la 1^a Classificata;
- **2° Scaglione:** Nei Comitati in cui le associazioni partecipanti al campionato sono da dieci (10) a venti (20), viene svolta la fase Play Off facendovi partecipare dalla 2^a classificata fino alla 6^a classificata. Accederà alle fasi Finali Nazionali, in base alla Classifica della Tappa Play Off”, la prima classificata;
- **3° Scaglione:** Nei Comitati in cui le associazioni partecipanti al campionato sono oltre le venti (20), viene svolta la fase Play Off facendovi partecipare dalla 2^a classificata fino alla 11^a classificata. Accederanno alle fasi Finali Nazionali, in base alla Classifica della Tappa Play Off”, la prima e la seconda classificata;

TABELLA ACCESSI PLAY OFF				
SCAGLIONI		Fino a 9 ASD	Da 10 a 20 ASD	Oltre 20 ASD
1°	AMMESSE		Dalla 2 ^a alla 6 ^a Classificata	Dalla 2 ^a alla 11 ^a Classificata
	NESSUNA			
2°	1			
3°	2			

Let. b. -Nel conteggio delle Associazioni partecipanti al Campionato Regionale, su cui poi sarà calcolato lo “scaglione” per determinare l’accesso delle Asd alla Fase Play Off, potrà valere solo una (1) partecipazione come “Asd Organizzatrice” o come “Asd in Aiuto all’organizzazione”.

Let. c. -Per l’organizzazione della “Tappa Play Off”, il Comitato potrà decidere di affidarla alla Associazione che si sarà classificata prima nel campionato Regionale con l’aiuto delle ASD che non parteciperanno alla fase “Play Off”, in alternativa sarà possibile farla organizzare ad altri Comitati limitrofi, che si sono resi disponibili, o con altre soluzioni concordate con le Associazioni Regionali.

Let. d. -I Comitati Regionali hanno il compito di pubblicare la classifica alla fine di ogni Tappa, sulle News Regionali del sito www.figt.it, utilizzando il modulo fornito da FIGT, in modo che il Direttivo Federale, seguendo le Fasi dei Campionati, possa determinare i relativi “Scaglioni di Accesso” entro il mese di Giugno dell’anno in cui si svolgerà la Fase Finale Nazionale.

Let. e. -I Comitati Regionali, dovranno comunicare al Presidente Federale ed al Responsabile Nazionale del Settore Arbitrale, il nominativo delle Asd che parteciperanno alla Fase Finale Nazionale entro il **30 luglio** dell’anno del suo svolgimento.

Let. f. -:La Finale Nazionale si dovrà disputare nel periodo che va dal 15 settembre al 15 ottobre.

TITOLO XX° - NORME DI AUSILIO.

Art. 20 - Specifiche di ausilio.

Let. a. - Per una buona comprensione del presente Regolamento è necessario prendere in visione e conoscere anche il “[Regolamento dei Comitati Regionali](#)” vigente, nei punti:

CAPO III – Organizzazione attività Tecnica Regionale.

Art. 16- Attività ludico-sportiva e attività ludico-aggregative.

Art. 17- Categorie Atleti.

Art. 18– Fase Regionale del Campionato Nazionale ed attività aggregative.

Art. 19- Fasce Identificative.

Art. 20 - Prestito di Atleti.

Art. 21- Cessione e passaggio di atleti per l’abbandono dell’Associazione di appartenenza, espulsione o cessazione di attività.

Art. 22- Prestito, cessione o passaggio di atleti nelle fasi Finali Nazionali.

Art. 23- Gestione delle Classifica Regionale per il Campionato Nazionale.

Art. 24- Rinvio o annullamento di una manifestazione ludico-sportiva o ludico-aggregativa.

Art. 25- Gestione delle penalità nelle manifestazioni ludico-sportive o ludico-aggregative.

Art. 26- Modalità di passaggio alle fasi Finali del campionato Nazionale.

CAPO V – Provvedimenti Regionali.

Art. 28- Provvedimenti Regionali