

29 SETTEMBRE 2022



**[REGOLAMENTO  
CSEN SOFTAIR]**

***C.S.E.N. AIRSOFT***

*A CURA DI ALESSANDRO EGIDI, GIUSEPPE GRASSO, EMANUELE FAIS*

## INDICE

### LIVELLO 1: NOZIONI BASI E GENERICI DELL'ARMA AIRSOFT

#### TITOLO I: PRINCI E NORME GENERALI

1) Intro

#### LIVELLO 2; COPPA ITALIA CSEN

2) Validità del documento

3) Storia del documento

4) Ambito applicativo

5) Terminologia

6) Organizzazioni

7) Rischi ambientali

8) Personale medico e di soccorso

9) Richieste

10) Partecipanti

11) Norme generali di gara

12) Comportamento dei partecipanti

#### TITOLO II: STRUTTURA ORGANIZZATIVA

13) Coppa Italia CSEN

14) Norme Generali di organizzazione

15) Munizionamento

16) Rifiuti

17) Denominazione e composizione delle squadre partecipanti

18) Iscrizione degli operatori componenti il team

19) Frazionamento del Team

20) Interazione con i figuranti

21) Ricerca di informazioni nelle scenografie

22) Numerico minimo

23) Rapporti tra Team e DE, rapporti tra Team e Arbitri

24) Punteggi delle tappe per la classifica dei gironi regionali

25) Punteggio CGR per le squadre organizzatrici

26) Punteggio per le squadre ritirate

27) Punteggio per le squadre squalificate o non-presentatesi

28) Numero di tappe del GR

29) Numero massimo e minimo delle squadre partecipanti al GR

30) Premi tappa

- 31) Finale nazionale
- 32) Convocazione alla finale
- 33) Rinuncia alla partecipazione
- 34) Premi per la finale

#### TITOLO III: REGOLO DI GIOCO GENERALI

- 35) Colpiti
- 36) Operatore non dichiarato
- 37) Regole d'ingaggio
- 38) Fermo gioco
- 39) Attrezzatura degli atleti
- 40) Fasce identificative
- 41) Protezioni di sicurezza
- 42) Asg e il loro uso in AO
- 43) Responsabilità civile e penale
- 44) Le fasi pre-gara ed il test asg
- 45) Test asg
- 46) Briefing
- 47) Fase notturna
- 48) Area temporale
- 49) Luce verde
- 50) Rispetto per l'ambiente
- 51) Allestimenti scenografici
- 52) Dispositivi difensivi
- 53) Mezzi di trasporto
- 54) Prove cartografiche e di navigazione
- 55) Bonus e prove speciali
- 56) Zone interdette
- 57) Liberatoria di rischi, scarico di responsabilità e autorizzazione all'uso dell'immagine
- 58) Ulteriori disposizioni di sicurezza
- 59) Canali radio

#### TIROLO IV; REGOLAMENTO TECNICO DI GARE

- 60) Opord, book
- 61) Navigazione
- 62) Infiltrazione
- 63) Esfiltrazione

- 64) Difensori in OBJ
- 65) Posizionamento dei giocatori difensori
- 66) La PCM
- 67) Tipologie di PCM
- 68) Pattuglie di PCM motorizzate
- 69) Limiti delle PCM
- 70) Obbiettivi
- 71) Funzionamento degli OBJ
- 72) Gli scenari
- 73) Le tipologie
- 74) Bonus
- 75) Divieto di ri-transito
- 76) Norme di sicurezza nella dislocazione dei obiettivi
- 77) Arbitraggio delle gare
- 78) Tabulati punteggio OBJ
- 79) Tabulati punteggio PCM
- 80) Responsabilità dei team sui tabulati punteggio
- 81) Calcolo del punteggio
- 82) Punteggi e penalità

#### LIVELLO 3: TACTICAL L.A.R.P

- 83) Intro
- 84) Specialità dei componenti dei team
- 85) Team leader
- 86) Marconista
- 87) Medico
- 88) Tecnico
- 89) Marksaman
- 90) Cecchino
- 91) Mitragliere
- 92) Cartografo/navigatore
- 93) Equipaggiamento generale del team
- 94) Vestiario
- 95) Buffetteria e surplus
- 96) Caricatori e munizionamento

# LIVELLO 1: NOZIONI BASI E GENERICI DELL'ARMA AIRSOFT

## 1) INTRO

Il tiro dinamico con arma airsoft, più comunemente softair è un'attività sportiva non agonistica inquadrata nel registro delle discipline sportive con codice DR001. Tale attività si basa sulla simulazione di tecniche e tattiche militari per il raggiungimento di obiettivi regolamentati da un punteggio in caso di eventi agonistici o semplicemente decretare esecuzione riuscita in caso di amichevole o allenamento. È previsto l'utilizzo di un equipaggiamento simil-militare e non, sono comunque vietati nomi, loghi e fregi di unità esistenti o esistenti a meno che si tratti di eventi di "rievocazione storica" o rievocazione in generale. Per la pratica del arma airsoft i praticanti devono essere affiliati ad una ASD che a sua volta deve essere affiliata ad un ente di promozione sportiva. Si utilizzano repliche denominate ASG ( Air Soft Gun) simulacri alle armi approvate dalla commissione consultiva centrale per il controllo delle armi, come dispositivi non idonei ad arrecare offesa alle persone (ex art.2 comma 3 legge 110/75) in quanto la potenza non può superare lo 0,99 Joule e vengono inseriti nella categoria giocattoli. Questi dispositivi, che possono essere elettrici, a gas, a CO2 e a molla, "sparano" pellet in plastica biodegradabile e non del diametro di 6mm. Il principio base di un incontro di arma airsoft (amichevole, torneo, gara ufficiale) è quello di acquisire obiettivi "strategici" il più delle volte "eliminando" gli avversari, ovvero colpendoli a distanza, l'avversario si ritiene colpito quando il pellet colpisce un qualsiasi punto dell'avversario "arma compresa", alzando la mano esibendo un drappo rosso gridano il "colpito" e lasciano l'azione. Il principio secondo cui un giocatore deve ritenersi colpito e quindi uscire dal gioco per un periodo più o meno breve è quello dell'autodichiarazione, solo il giocatore interessato (e nel caso di tornei o gare l'arbitro) può dichiararsi colpito. Dunque l'onestà, la correttezza e l'etica morale è alla base della disciplina sportiva dell'arma airsoft. L'arma airsoft dunque si può praticare in vari livelli, questo sopra indicato è il primo livello, le condizioni basi per cui un giocatore può praticare. Lo CSEN propone attività in tutto il territorio italiano da eventi amichevoli, amatoriali, provinciali fino al massimo livello della coppa Italia CSEN e la modalità del L.A.R.P Tactical e milsim.

## LIVELLO 2: COPPA ITALIA CSEN

### TITOLO I: PRINCIPI E NORME GENERALI

#### VALIDITA' DEL DOCUMENTO

- Questo documento annulla e sostituisce integralmente qualsiasi versione precedente del documento stesso e qualsiasi altro regolamento di gioco attualmente in essere per le manifestazioni agonistiche organizzate da associazioni facenti parte dello C.S.E.N. Airsoft.

#### 3) STORIA DEL DOCUMENTO

| VERSIONE | AUTORE   | MODIFICHE APPORTATE      | DATA       |
|----------|--|--------------------------|------------|
| 1.00     | Alessandro Egidì<br>Giuseppe Grasso<br>Emanuele Fais | Creazione<br>Regolamento | 17/09/2022 |
| 1.1      | Alessandro Egidì<br>Giuseppe Grasso<br>Emanuele Fais | Redazione Finale         |            |

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  | Raffaele Industria<br>De Lazzari Ruggero<br>Giuseppe Terribile<br>Nico Salate Santone<br>Oreste Mastella<br>Raffaele Vantaggio<br>Max Cardelicchio<br>Emanuele Luca<br>Stornello |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

#### 4) AMBITO APPLICATIVO

Il presente Regolamento, se accettato e depositato presso C.S.E.N. Softair nazionale è lo strumento ufficiale che regola la Coppa Italia C.S.E.N. Softair.

Questo Regolamento può essere utilizzato anche per singole manifestazioni al di fuori della CICS qualora si desideri l'approvazione come Evento Ufficiale da parte di C.S.E.N. Softair.

Il presente Regolamento è vincolante per gli Organizzatori degli eventi e tutto il personale impiegato (difensori, PCM, Figuranti, arbitri e giocatori partecipanti).

#### 5) TERMINOLOGIA

Di seguito si elencano i termini che saranno utilizzati per brevità all'interno del documento in luogo dei termini completi.

| TERMINE                                     | SIGNIFICATO  |
|---|--|
| CSEN  | C.S.E.N. Settore Softair Nazionale   |
| CTA   | Commissione Tecnica Arbitrale  |
| Arbitro                                     | Arbitro Nazionale C.S.E.N. Settore Softair   |
| DN  | Direttivo Nazionale  |
| CR  | Comitato Regionale   |
| DE, Organizzazione                          | Direzione Evento, il personale che organizza una manifestazione addetto al relativo monitoraggio e governo |
| Evento, Gara, Torneo, Tappa, Manifestazione | Singola giocata valida per la Coppa Italia CSEN Softair  |
| CICS  | Coppa Italia CSEN Softair  |
| GR  | Gironi regionali (qualificazioni per la finale nazionale)  |
| CGR   | Classifica del Girone Regionale  |
| Operatore                                   | Singolo partecipante alla manifestazione   |

|                  |  |
|------------------|--|
| PCM, Contro, PCM | Operatori, facenti parte dell'Organizzazione con il compito di pattugliare il terreno di gioco al fine di disturbare l'azione di gioco dei partecipanti                    |
| Difensore/i      | Operatori, facenti parte dell'Organizzazione con il compito di difendere ed impedire ai partecipanti l'acquisizione di obiettivi specifici                                 |
| Team, Squadra    | Singola ASD iscritta e partecipante ad una manifestazione  |
| TL               | Team Leader ovvero il Responsabile dell'ASD partecipante   |
| OBJ              | Obiettivo inteso sia come "luogo fisico" delimitante l'area di gioco sia come "scopo" da raggiungere   |
| AO               | Area Operativa ovvero il terreno, compresi gli edifici, su cui si svolge una manifestazione  |
| RDO              | Responsabile di Obiettivo  |
| RPCM             | Responsabile di una PCM, operatore che gestisce e che è responsabile del comportamento di una PCM  |
| Figurante        | Personale dell'Organizzazione che ricopre un ruolo recitativo ai fini delle trame e solitamente (con possibili eccezioni) "non combattente"                                |
| Book, OPORD      | Op.Ord., Operation Orders ovvero un documento inviato alle Associazioni partecipanti contenente tutte le informazioni logistiche ed operative della manifestazione         |
| QG, HQ           | Quartier Generale/Headquarters ovvero il punto dell'AO dove risiede la DE e dove si svolgono i controlli iniziali, le fasi di briefing, calcolo dei punteggi e debriefing. |

## 6) ORGANIZZATORI

Possono organizzare eventi validi per i GR o per la Finale CICS tutte le ASD di SoftAir regolarmente affiliate a CSEN nell'anno sportivo in corso, sull'intero territorio italiano. L'associazione o le associazioni organizzatrici devono porre sempre al primo posto la sicurezza dei partecipanti, sia dal punto di vista di gioco, sia ambientale e deve essere in possesso dei permessi (da proprietari dei terreni e/o degli enti gestori) per lo svolgimento dell'evento nella località prescelta. L'associazione organizzatrice dovrà procedere alla segnalazione dello svolgimento dell'evento agli organi di sicurezza territorialmente competenti (Carabinieri, Polizia Locale, ecc). In caso di area aperta al pubblico (es. parchi, boschi, aree urbane pubbliche, ecc) si dovrà inoltre provvedere a segnalare con opportuni cartelli lo svolgimento dell'evento ponendoli almeno sulle principali vie di accesso riportando il divieto di attraversamento dell'area comunicando che le forze dell'ordine sono a conoscenza della manifestazione.

## 7) RISCHI AMBIENTALI

L'ASD Organizzatrice dovrà evitare di includere nelle zone di gioco quelle parti che comportino rischio idrogeologico o altro tipo di rischio oggettivo ambientale, ad esempio (ma non limitato a) edifici pericolanti, corsi d'acqua a rischio di piena, crinali ripidi o a rischio di valanga o smottamento, ecc

Nel caso non sia possibile escluderle, esse dovranno essere opportunamente segnalate e/o delimitate con

appositi cartelli e/o bandelle segnaletiche per evitare che i partecipanti possano attraversarle.  
L'ASD Organizzatrice dovrà rendere noto in anticipo a tutti i partecipanti (giocatori, arbitri, personale della DE, figuranti, PCM, ecc.) le limitazioni ed eventuali rischi di qualsiasi natura presenti nell'AO.

#### **8) PERSONALE MEDICO E DI SOCCORSO**

È fatto obbligo per l'ASD Organizzatrice provvedere al servizio di soccorso per tutta la durata dell'evento collaborando con un ente quali 118, Croce Verde, ecc. Nel caso in cui, durante l'evento, l'ambulanza (o le ambulanze) e/o i soccorritori si allontanino dall'AO (es. per portare un infortunato in ospedale), l'evento dovrà essere sospeso fino alla loro sostituzione o al loro rientro. Si deve avvisare l'ente che fornirà i soccorritori che questi ultimi dovranno sempre indossare occhiali di protezione per tutta la durata dell'evento: si consiglia all'ASD organizzatrice di preparare degli occhiali protettivi da fornire ai soccorritori in quanto quelli in dotazione agli stessi potrebbero non essere idonei.

#### **9) RICHIESTE**

La richiesta di organizzazione di una o più tappe dei GR deve pervenire al Comitato Regionale di competenza con un preavviso di almeno due mesi rispetto alla prima data di svolgimento prevista unitamente a tutte le specifiche riguardanti l'organizzazione e una bozza dell'OPORD. Il Comitato Regionale provvederà a confermare la richiesta e a inserirla nel Calendario Ufficiale oppure a negarla fornendo motivazioni all'Organizzazione per poter provvedere a modificare quanto non conferme e per poter poi ri-sottomettere la richiesta.

#### **10) PARTECIPANTI**

La partecipazione alla CICS è riservata alle ASD affiliate CSEN ma le singole tappe sono considerate OPEN e quindi aperte all'iscrizione di una o più ASD affiliate CSEN ma non facenti parte del GR, queste ASD concorrono normalmente alla classifica di ogni evento ma non saranno incluse nella Classifica del GR ai fini della qualificazione alla Finale CICS. In caso di esuberanze di richieste di partecipazione ad un Evento rispetto ai posti disponibili si darà precedenza alle ASD affiliate al GR, successivamente a quelle affiliate CSEN ma non facenti parte del GR. Condizione necessaria per l'iscrizione a una tappa della CICS è la forma sociale di ASD regolarmente costituita e dotata di Assicurazione RC per i propri soci. Sono ammesse più squadre della stessa ASD ma solo una, specificando prima alla De, quale concorre per il campionato CICS, l'altra concorrerà solo per la classifica del giorno ed infiltrerà solo dopo che tutte le ASD che concorrono al campionato CICS saranno infiltrate. Le ASD regolarmente affiliate possono partecipare unicamente al GR della regione di affiliazione: in caso questo non fosse stato organizzato sarà possibile fare richiesta scritta al DN per essere aggregati ad una regione contigua. È compito dei referenti regionali di settore verificare la provenienza delle ASD richiedenti l'iscrizione al GR e segnalare tempestivamente al DN le richieste non conformi.

#### **11) NORME GENERALI DI GARA**

Il Regolamento in questione è unico per tutto la CICS ed ogni eventuale deroga dovrà prima essere comunicata al referente regionale di settore ed essere approvata ed autorizzata dal Responsabile Nazionale del Settore Arbitrale.

#### **12) COMPORTAMENTO DEI PARTECIPANTI**

L'Airsoft o Soft Air 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 gli Arbitri: mancando queste caratteristiche si tradiscono i valori che contraddistinguono un vero evento sportivo. Durante lo svolgimento delle tappe del GR e le Finali non sono ammesse ricognizioni sul terreno di gioco nei sette giorni precedenti la manifestazione: il contravvenire a questa regola comporterà la squalifica per la/le ASD colpevoli. Il comportamento di tutti i partecipanti, siano essi facenti parte dell'Organizzazione che delle squadre partecipanti, dovrà sempre essere civile e educato. Comportamenti irrispettosi e maleducati faranno assegnare punti negativi e nei casi di infrazioni più gravi comporteranno l'espulsione dell'Operatore o dell'intera squadra. Se non esplicitamente autorizzati nell'OPORD viene fatto assoluto divieto, punito con la squalifica della Squadra l'uso di fumogeni o altro materiale pirotecnico, l'occultamento antecedente all'evento di materiale in AO, qualsiasi tipo di aiuto che provenga da persone esterne alla squadra, il transito o l'entrata in zone dell'AO interdette dall'organizzazione nella documentazione topografica e l'uscita o il transito in zona esterna all'AO durante lo svolgimento dell'evento. È sempre vietato il contatto fisico con un giocatore avversario o altri partecipanti. È vietato, al fine di garantire la sicurezza di tutti, salire su alberi salvo strutture sicure predisposte dall'organizzazione, scavalcare recinzioni, salire su, muri, tetti, ecc. se presenti all'interno dell'AO.



## **TITOLO II: STRUTTURA ORGANIZZATIVA**

### **13) COPPA ITALIA CSEN**

La CICS è organizzata in due fasi:

- a) Girone Regionale organizzato nell'arco di un anno con minimo tre tappe dai Comitati Regionali e/o provinciali nel periodo che va da novembre a luglio dell'anno seguente;
- a) Finale Nazionale deve svolgersi nel mese di settembre o entro e non oltre il mese di ottobre;

Le manifestazioni dovranno avere una durata minima di quattro ore e una durata massima di 12 ore per le tappe di GR, da 10 a 16 ore per le semifinali, da 12 a 24 ore per la finale nazionale tutte considerate al netto del tempo di gioco netto. Le ASD partecipanti si infiltreranno in AO, avendo a disposizione un tempo di missione uguale per tutti con navigazione libera o sequenziale e nelle modalità più opportune ed eque, determinate dall'Organizzazione. La conformità del terreno di gara e la validità della tappa devono essere predeterminate in collaborazione dalla DE e dalla CTA secondo i termini imposti dal presente Regolamento. La CTA dovrà verificare, prima dell'inizio della manifestazione, la rispondenza del terreno ai requisiti di sicurezza e richiedere che l'Organizzazione provveda a segnalare o, laddove possibile, a rimuovere eventuali ostacoli, intralci o pericoli per lo svolgimento della gara. Per essere ritenuta valida una tappa deve avere al suo interno un minimo di 5 OBJ e non meno 4 ore di gioco previste.

### **14) NORME GENERALI DI ORGANIZZAZIONE**

#### **15) MUNIZIONAMENTO**

In tutte le gare, siano esse appartenenti ai GR o Finali Nazionali, è consentito il solo ed esclusivo utilizzo, come munizionamento delle ASG di pallini (BB) biodegradabili del diametro 6 mm di colore bianco. In alcuni casi (es. parchi, strutture private, ecc) è ammesso, su richiesta dei proprietari o enti gestori l'utilizzo di pallini di colore scuro a basso impatto ambientale. In entrambi i casi il peso dovrà essere compreso tra 0,20 e 0,32 grammi.

#### **16) RIFIUTI**

L'Organizzazione dovrà fornire tre sacchi per la raccolta dei rifiuti, contrassegnati con l'identificativo della squadra partecipante che potranno essere lasciati in fase di esfiltrazione verranno conteggiati i sacchi e le eventuali corrispondenze con le Tabelle Arbitrali. La mancanza di uno o più sacchi comporterà, per la squadra partecipante, la penalità di "Comportamento Incivile".

#### **17) DENOMINAZIONE E COMPOSIZIONE DELLE SQUADRE PARTECIPANTI**

Le squadre partecipanti, denominate TEAM, dovranno essere composte da un minimo di quattro sino ad un massimo di otto operatori: durante l'evento i TEAM che, per ritiri, espulsioni o qualsiasi altro motivo dovessero scendere sotto le quattro unità dovranno abbandonare la gara ottenendo come punteggio quello ottenuto sino al momento del ritiro. Prima dell'inizio della manifestazione, a partire dall'orario sancito dall'OPORD, la DE, di concerto con lo Staff Arbitrale effettuerà i controlli di legittimità dei partecipanti tramite il "foglio di accettazione gara" verificando che gli atleti presenti siano quelli iscritti dall'ASD rappresentata e che quest'ultima sia effettivamente esistente e con affiliazione a CSEN o eventuali altri Enti di Promozione Sportiva in corso di validità con polizza attiva. L'eventuale mancanza di uno dei requisiti descritti in questo capoverso comporterà l'esclusione dalla partecipazione.

## **18) ISCRIZIONE DEGLI OPERATORI COMPONENTI IL TEAM**

Fermo restando la possibilità di iscrivere massimo due operatori di altre ASD CSEN che abbiano partecipato a tutte le gare del GR alle Finali Nazionali, entro e non oltre quindici giorni dalla data di svolgimento dell'evento ogni ASD dovrà comunicare all'Organizzazione, attraverso la "Scheda di registrazione" alcuni dati anagrafici (Nome, Cognome, numero documento d'identità) e il numero di polizza degli atleti partecipanti, comprese eventuali riserve. Gli operatori saranno tenuti ad avere con sé, per tutta la durata dell'evento, il proprio documento d'identità e la propria tessera CSEN o di altro Ente di Promozione Sportiva (ovvero tessera dell'ASD di appartenenza riportante il numero della tessera CSEN o di altro ente) o delle copie leggibili delle stesse per poter, in caso di richiesta da parte di un Arbitro, dimostrare la propria identità: in mancanza di questi documenti lo Staff Arbitrale avviserà la DE che, qualora non riceverà copia delle stesse entro 48h successive l'evento assegnerà dieci punti di penalità nella CGR alla squadra.

## **19) FRAZIONAMENTO DEI TEAM**

I TEAM potranno frazionarsi in sottogruppi di entità variabile ma comunque non inferiori alle due unità: i componenti di queste unità dovranno però, per ragioni di sicurezza, sia durante il movimento che durante lo stazionamento, trovarsi ad una distanza massima che consenta di raggiungere i compagni di squadra in massimo un minuto nello stesso sottogruppo. Lo staff Arbitrale che dovesse sorprendere operatori a distanze superiori potrà richiedere la verifica di tale "tempo d'intervento" che, se superato comporterà per il TEAM la penalità di "Operatore Non in coppia".

## **20) INTERAZIONI CON I FIGURANTI**

Durante lo svolgimento dell'evento i TEAM potranno interagire anche con Figuranti presenti negli OBJ: se non esplicitamente vietato nell'OPORD i TEAM potrà, mantenendo una condotta ed un comportamento consono, ricercare materiale occultato sui Figuranti evitando però atti violenti e che possano arrecare danni fisici o morali alle persone. Il contravvenire a questa disposizione comporterà immediata espulsione degli atleti coinvolti.

## **21) RICERCA DI INFORMAZIONI NELLE SCENOGRAFIE**

È ammessa la ricerca di informazioni anche nelle scenografie: le TEAM dovranno utilizzare i materiali scenografici evitando di arrecare danni alle cose. Il contravvenire a questa regola sarà punito dallo Staff Arbitrale con l'espulsione degli atleti coinvolti.

## **22) NUMERICO MINIMO**

Ogni obj per essere considerato valido dovrà essere attaccato con tutta la pattuglia al completo

## **23) RAPPORTI TRA TEAM E DE E TRA TEAM E ARBITRI**

Solo il Leader (TL) del TEAM o, in caso di assenza, un suo sostituto potrà confrontarsi con gli Arbitri o altri rappresentanti della DE sempre rivolgendosi con modi civili e rispettosi, pena l'assegnazione di penalità di "Interferenza Arbitrale".

## **24) PUNTEGGI DELLE TAPPE PER LA CLASSIFICA DEI GIRONI REGIONALI**

In ogni Tappa l'attribuzione del punteggio per la CGR segue l'ordine della classifica finale secondo il seguente schema:

| <b>POSIZIONE</b> | <b>PUNTEGGIO</b> |
|------------------|------------------|
| 1°               | 25               |
| 2°               | 18               |
| 3°               | 15               |
| 4°               | 12               |
| 5°               | 10               |
| 6°               | 8                |
| 7°               | 6                |
| 8°               | 4                |
| 9°               | 2                |
| 10°              | 1                |

Salvo deroga della regione

Al fine di non avere ex-aequo tra le squadre partecipanti nel redigere la classifica finale della Tappa, si seguiranno le seguenti regole:

- 1) A parità di punteggio nel torneo avrà priorità di posizione la squadra con il maggior numero complessivo di OBJ conquistati;
- 2) A parità di punteggio nel torneo e di numero di OBJ conquistati avrà priorità di posizione la squadra con il maggior numero di "Colpiti" al suo attivo;
- 3) A parità di punteggio nel torneo, nel numero di OBJ conquistati e di colpiti al suo attivo avrà priorità di posizione la squadra con il minor numero di propri Operatori colpiti;
- 4) A parità di tutti i parametri sopra elencati avrà priorità di posizione la squadra che avrà la media temporale più bassa per il completamento (positivamente o meno) degli Obiettivi (somma di tutti i tempi singoli di completamento OBJ / numero di OBJ completati).

#### **25) PUNTEGGIO CGR PER LE SQUADRE ORGANIZZATRICI**

Al fine di garantire l'imparzialità di comportamento da parte della DE, dei difensori e delle PCM ad ogni tappa del GR non potranno partecipare squadre di ASD che siano a qualsiasi titolo coinvolte nell'Organizzazione dell'evento. Per le associazioni organizzatrici verrà calcolata, ai fini della classifica regionale, la media punti delle altre tappe partecipate diminuendola di un 25% del totale qualora si siano apportati all'organizzazione meno di nr. 1 arbitro e/o meno di numero tre operatori. Esempio: associazione organizzatrice si presenta alla manifestazione con 3 soci di cui 2 difensori e 1 arbitro il punteggio ricevuto sarà pari alla media punti regionale decurtato del 25%. In caso di totale assenza di un'associazione alla manifestazione il punteggio sarà negativo e comporterà una decurtazione di dieci punti nella CGR. Ogni squadra avrà l'obbligo di partecipare all'organizzazione di una tappa

#### **26) PUNTEGGIO PER LE SQUADRE RITIRATE**

Per le associazioni ritiratesi durante lo svolgimento della manifestazione verrà assegnato il punteggio (punti positivi – punti negativi) realizzato al momento dell'esfiltrazione.

#### **27) PUNTEGGIO PER SQUADRE SQUALIFICATE O NON-PRESENTATESI**

Ad eventuali squadre squalificate o non presentatesi sarà attribuito un punteggio zero sia nella classifica della manifestazione che nella CGR.

#### **28) NUMERO DI TAPPE DEL GR**

Il GR dovrà avere un numero dispari di tappe, con un minimo di tre.

### **29) NUMERO MINIMO E MASSIMO DI SQUADRE PARTECIPANTI AGLI EVENTI GR**

Ad ogni tappa del GR dovranno partecipare tutte le ASD iscritte: le squadre assenti saranno considerate come ritirate con punteggio zero in CGR. Il numero massimo di squadre iscrivibili verrà stabilito dalla DE in conformità alla propria disponibilità di personale e alle caratteristiche morfologiche dell'AO.

Nel caso in cui il numero di ASD facenti parte del GR superi il numero massimo stabilito sarà possibile replicare la tappa su due o più date per permettere a tutte le ASD di acquisire il punteggio valido per la CGR.

L'organizzazione dovrà svolgere le repliche possibilmente nei fine-settimana consequenziali, a partire dalla data originale dell'evento e favorendo l'accesso prioritario per le ASD facenti parte del GR: la classifica finale dell'evento sarà congelata e pubblicata solo quando tutte le ASD facenti parte del GR l'abbiano svolta e sia quindi possibile stilare una classifica basandosi sulle regole descritte al punto 1.

Nel caso si utilizzino repliche la DE dovrà chiarire a tutti i partecipanti il divieto di pubblicare qualsiasi foto, video o informazione riguardante la tappa svolta che potrebbe, volontariamente o meno, gustare la sorpresa e/o avvantaggiare chi debba ancora svolgerla fino al termine delle repliche: il contravvenire a questo divieto comporterà una penalizzazione di dieci punti nella CGR.

### **30) PREMI DI TAPPA**

In ogni tappa del GR la DE dovrà prevedere obbligatoriamente almeno un premio simbolico (es. coppa, targa, ecc) per ciascuna squadra del podio (primo, secondo e terzo classificato), possibilmente personalizzati con la posizione raggiunta o comunque differenziati visivamente per dimensione, colore, ecc

È facoltativo e a discrezione dell'organizzazione prevedere anche un premio di partecipazione (es. coppe, targhe, medaglie o attestati cartacei) per tutte le squadre partecipanti ma non arrivate a podio.

Particolarmente suggeriti sono inoltre:

- a. Il "PREMIO FAIR PLAY" per la squadra riconosciuta come la più onesta e corretta sportivamente da parte di Arbitri, DE, PCM e Figuranti;
- b. Il "PREMIO MIGLIOR INTERPRETAZIONE" per la squadra, riconosciuta dalla DE, come abbigliata, "armata" e con il "mood" più attinenti allo storyboard della manifestazione.

È infine a discrezione dell'organizzazione mettere in palio collegandoli ad altri premi, a tutti o ad estrazione anche dei premi fisici donati da sponsor o acquistati dall'organizzazione come ASG, accessori, gadget, buoni sconto, buoni d'acquisto ecc. Sono da escludere categoricamente l'elargizione di premi in denaro, valori bollati, metalli preziosi, pietre preziose, gioielli e simili.

### **31) FINALE NAZIONALE**

L'Organizzazione delle Finale Nazionale sarà a carico del CR della Regione indicata per lo svolgimento della stessa da parte del DN e si potrà avvalere della collaborazione di tutte le ASD che possano/vogliono fornirlo e che non abbiano una o più proprie Squadre tra le finaliste. La Finale Nazionale sarà organizzata su un campo neutro (non in uso a una delle squadre finaliste) e potrà essere di qualsiasi tipologia.

### **32) CONVOCAZIONE ALLA FINALE**

Saranno convocate in forma scritta alla Finale Nazionale tutte le squadre vincitrici prime classificate e le seconde classificate di ogni GR, indipendentemente dal loro punteggio. Le squadre partecipanti potranno avere nel loro organico solo i soci tesserati: qualora una squadra partecipante alla finale nazionale si trovi nell'impossibilità di partecipare alla finale nazionale a causa del non raggiungimento del numerico minimo

questa potrà, previa approvazione dello CSEN regionale, presentarsi alla finale con un massimo di due operatori membri di altre ASD, purché queste siano affiliate CSEN e abbiano partecipato a tutte le tappe del proprio campionato regionale, organizzazione compresa.

Se, una volta inserite le suddette ASD vi fossero ancora posti liberi al raggiungimento dei venti partecipanti potranno essere convocate, sempre in forma scritta, le squadre migliori in base alla media punti raggiunta (numero di Punti totali nella CGR / il numero di Tappe disputate nel GR stesso) indipendentemente dal GR disputato. In caso di ex-aequo di punteggio medio si considereranno i punteggi torneo complessivamente accumulati. In caso di ulteriori ex-aequo si considererà il numero di tappe disputate.

### **33) RINUNCIA ALLA PARTECIPAZIONE**

Nel caso in cui una squadra convocata alla finale non intenda partecipare, sarà suo dovere comunicarlo per iscritto con tempi congrui al CR Organizzatore per permettergli di poter effettuare una convocazione in sostituzione. La convocazione sarà fatta alla prima squadra successiva, utilizzando il metodo sopra descritto. In caso di impossibilità per un CR di presentare almeno due squadre alla finale questo si vedrà costretto a corrispondere la quota di iscrizione prevista per entrambe le squadre, solo nel caso in cui non ci siano, su tutto il territorio nazionali, sufficienti squadre che possano partecipare per il raggiungimento per del numerico di 20 ASD iscritte.

### **34) PREMI PER LA FINALE**

Nella Finale Nazionale saranno previsti i seguenti premi:

- 1° Classificata: Coppa speciale, Attestato di Vittoria CICS e Medaglia per ciascun Operatore (riserve comprese);
- 2° e 3° Classificata: Coppa e Attestato di Finalista CICS;
- Dalla 4° Classificata in poi: Targa di partecipazione personalizzata con la posizione raggiunta e Attestato di Finalista CICS.

Saranno inoltre previsti i seguenti premi speciali, conseguibili indipendentemente dalla posizione in classifica:

- Il "PREMIO FAIR PLAY" per la squadra riconosciuta come la più onesta e corretta sportivamente da parte di Arbitri, DE, PCM e Figuranti;
- Il "PREMIO MIGLIOR INTERPRETAZIONE" per la squadra, riconosciuta dalla DE con il "mood" più attinenti allo storyboard della manifestazione.
- Premio "MIGLIOR SETUP" per il miglior Setup di Gioco di Squadra riconosciuto dalla DE.

Eventuali altri premi "in natura" e gadget saranno comunicati in base alla disponibilità degli Sponsor.

## **TITOLO III: REGOLE DI GIOCO GENERALI**

**Nota:** in questo capitolo con il termine "Operatore", se non specificato, si intende qualsiasi Operatore sia facente parte dei TEAM, che delle Difese, delle PCM.

### **35) COLPITI**

L'Operatore si deve considerare "COLPITO" quando è toccato direttamente da un pallino espulso da un'ASG o da un simulacro di ordigno esplosivo in una qualsiasi parte del corpo compresa l'attrezzatura indossata o la propria ASG anche se il pallino è stato "espulso" da un proprio compagno di squadra (Blu su Blu).

Il colpito è impossibilitato a proseguire l'azione e comunicare il suo stato di inattività agli altri nella seguente modalità:

- Gridare ad alta voce "Colpito!"
- Indossare un fazzoletto rosso sul capo o tenerlo in alto con una mano;
- Alzare la propria ASG sopra la testa con entrambe le mani.

In alcune tappe, come si vedrà più avanti, sarà possibile la presenza di un Operatore MEDICO che potrà "rianimare" i giocatori colpiti. In questo caso l'Operatore Colpito dovrà rimanere sul posto ed attendere l'arrivo del MEDICO. L'assenza di quest'ultimo comporterà per il giocatore colpito l'obbligo di spostarsi, appena possibile, sempre mantenendo il fazzoletto rosso e l'ASG alti sopra la testa ai margini dell'area dove sta avvenendo l'ingaggio o vicino ad eventuali Arbitri evitando di disturbare l'azione in corso pena l'attribuzione della penalità di "Comportamento Antisportivo".

### **36) OPERATORE NON DICHIARATO**

Lo Staff Arbitrale che, in maniera certa ed inequivocabile, dovesse rilevare un Operatore Colpito non dichiararsi tale potrà dichiararlo colpito e:

- Nel caso in cui questi faccia parte di un TEAM assegnare alla squadra la penalità di "Operatore Non Dichiarato";
- Nel caso in cui questi faccia parte dei Difensori o di una PCM allontanando il colpevole dell'area di gioco;
- Squalificare dalla manifestazione un TEAM che abbia ricevuto due penalità "Operatore non Dichiarato".

### **37) REGOLE D'INGAGGIO**

- a. Durante un ingaggio è tassativamente vietato a tutti accusare gli Operatori avversari di non dichiararsi pena l'allontanamento del colpevole in caso questi faccia parte dei Difensori o di una PCM/PMC o la penalità di "Interferenza Arbitrale" quando questi faccia parte di un TEAM.
- b. È tassativamente vietato a tutti gli Operatori Colpiti comunicare delle informazioni ai compagni ancora in gioco pena l'allontanamento dal gioco e la penalità di "Comportamento Antisportivo" quando il colpevole faccia parte di un TEAM.
- c. Nel caso in cui l'eliminazione avvenga a causa dell'attivazione di un dispositivo difensivo (es. simulacro di esplosivo, mina, ecc) si considererà colpito solo l'Operatore singolo che lo abbia attivato.
- d. Non sono mai considerati validi al fine dell'eliminazione dei giocatori i colpi a segno di rimbalzo, sia in ambiente boschivo che urbano ed in tutte le situazioni o ambientazioni previsti;
- e. Non sono mai ritenuti validi i colpi cd "a palombella" dietro ostacoli o protezioni di qualunque tipo ed in qualunque tipologia di campo;
- f. È assolutamente vietato sporgere l'ASG da dietro qualsiasi tipo di riparo colpendo alla cieca, cd "tiro alla libanese): l'azionamento dell'ASG dovrà essere sempre accompagnato dal corpo in posizione di tiro offrendo una porzione del corpo utile per eseguire il tiro con l'ASG correttamente impugnata. L'Arbitro che dovesse ravvisare un'irregolarità potrà eliminare il giocatore colpevole;
- g. I colpi diretti ricevuti su un qualsiasi dispositivo sporgente (es. specchietti o altri strumenti utili all'osservazione da dietro angoli e aperture) sono sempre ritenuti validi ai fini dell'eliminazione. Sono esclusi eventuali periscopi campali fissati su supporti e messi a disposizione dell'Organizzazione per ragioni tematiche di scenografia o di gioco perché non facenti parte delle dotazioni individuali dei giocatori;
- h. Per motivi di sicurezza, soprattutto all'interno di ambienti chiusi o comunque dove la possibilità d'ingaggio ravvicinato è molto probabile è obbligatorio per tutti i giocatori l'utilizzo delle ASG in modalità "colpo singolo": tale prescrizione dovrà essere riportata sull'OPORD e segnalata dagli Arbitri prima dell'inizio dell'ingaggio;

- i. Il tiro attraverso buchi, fori o pertugi è sempre vietato. Gli operatori colpevoli saranno allontanati dall'ingaggio e dichiarati Colpiti;
- j. In generale è comunque auspicabile di non prendere mai come bersaglio la testa degli Operatori cercando di mirare al corpo o alle gambe: nel caso sia visibile solo la testa sarà ovviamente possibile colpirla ma facendo uso del buonsenso di stimare la distanza e l'eventuale danno che si potrebbe arrecare specie se il bersaglio non dovesse indossare protezioni facciali;
- k. Dove la DE dovesse ritenerlo opportuno potranno essere stabilite delle "Zone Franche" o "Zone Sicure" interdette all'ingaggio ove consentire ai TEAM di eseguire operazioni senza il rischio di essere sottoposti al tiro avversario e dove anche gli Operatori dei TEAM non potranno azionare l'ASG contro un avversario: tali zone sicure dovranno essere sempre delimitate in modo chiaro in caso siano allestite a cielo aperto oppure delimitate da pareti, tende, baracche se in ambiente chiuso o urbano. Le modalità di operatività all'interno delle Zone Sicure e la loro collocazione dovranno essere indicate nell'OPORD e segnalate all'Arbitro ove previste;
- l. Durante l'inattività, l'Operatore colpito dovrà evitare di trafficare con l'equipaggiamento, ricaricare l'ASG e fumare. Potrà mangiare o bere se è possibile contenere i movimenti effettuati;
- m. Durante gli scontri è possibile recuperare ed utilizzare l'ASG di un compagno di Squadra colpito purché la propria venga lasciata presso lo stesso.

Al termine dell'ingaggio, segnalato su OBJ dall'Arbitro tramite fischietto e/o vocalmente o in scontri tra TEAM e PCM dichiarato vocalmente dal RPCM gli Operatori colpiti dovranno:

- Su OBJ avvicinarsi all'Arbitro per permettere la conta dei Colpiti e l'assegnazione del punteggio e successivamente al permesso esplicito di quest'ultimo riporre il fazzoletto e riprendere le proprie attività;
- In ingaggi tra TEAM e PCM riunirsi alla propria squadra e attendere l'espletamento della formalizzazione dello scontro rientrando solo dopo in gioco a tutti gli effetti.

### **38) FERMO GIOCO**

Il Fermo Gioco è una situazione che può condizionare negativamente l'intero evento facendo slittare i tempi. Potrà essere chiamato da un Arbitro o dalla DE per:

- a. Presenza di estranei all'evento (cd "civili") nell'AO in posizione o in movimento verso posizione;
- b. Situazioni di pericolo personale (es. operatore trovato senza protezioni oculari) o ambientale (es. instabilità di una struttura artificiale);
- c. Infortunio di un Operatori che necessiti verifiche e/o intervento di personale di soccorso;
- d. Qualsiasi altra condizione che a parere insindacabile dell'Arbitro o della DE richieda un'immediata sospensione dal gioco. Non sono validi Fermi Gioco chiamate da Operatori dei TEAM o PCM tranne in condizioni di assoluta urgenza: in questo caso il Fermo dovrà comunque essere confermato da un Arbitro o dalla DE e solo questi potranno segnalare la ripresa del gioco. Il Fermo gioco può essere chiamato per tutta l'AO o per una porzione di esso o per un singolo OBJ e dovrà:
  - a. Nel caso coinvolga tutta l'AO essere comunicato dalla DE a TUTTI i Team Leader, i RDO, gli Arbitri, i RPCM e i RPCM. Tutti gli Operatori dovranno mettere l'ASG in sicura e congelarsi (mantenere esattamente la posizione, astenersi dal parlare a voce o per radio, non ricaricare l'ASG e fare qualsiasi cosa fino a che l'Arbitro la DE comunichi la fine del Fermo Gioco);
  - b. Nel caso coinvolga una porzione dell'AO essere comunque comunicato dalla DE a TUTTI i Team Leader, i RDO, gli Arbitri, i RPCM e i RPCM ma solo gli Operatori all'interno di suddetta area dovranno mettere l'ASG in sicura e congelarsi mentre tutti gli altri potranno continuare le operazioni evitando di accedere a suddetta area anche solo per transito;

- c. Nel caso coinvolga un singolo OBJ essere comunicato all'Arbitro, all'RDO o RPCM o RPCM impegnati in suddetto OBJ e da questi comunicato al Team Leader dei TEAM in zona. Solo gli Operatori di suddetto OBJ dovranno congelarsi e attendere che l'Arbitro comunichi la fine del Fermo Gioco.

Qualsiasi operatore dei Team sorpreso a non rispettare il Fermo Gioco comporterà per il proprio team l'assegnazione della penalità di Comportamento Antisportivo.

### **39) ATTREZZATURA DEGLI ATLETI PARTECIPANTI**

I giocatori sono liberi di indossare l'abbigliamento che ritengono più opportuno e consone in base alle caratteristiche del terreno, dell'ambiente, della meteorologia e della missione che si andrà a svolgere.

Durante gli ingaggi è consentito l'uso attivo di una sola ASG alla volta, sia essa lunga o corta e avente un'unica canna. E' vietata la modifica o sostituzione di qualsiasi parte delle ASG durante tutta la durata dell'evento: il contravvenire a questa regola comporterà la squalifica del giocatore coinvolto.

Non c'è limite al numero di ASG o pallini portati al seguito almeno che l'Organizzazione non ne faccia specifica nell'OPORD.

Durante lo svolgimento della missione non è ammesso il porto e l'uso di lame fisse non consentite dalla normativa vigente: l'utilizzo di diverse tipologie di lame sarà sanzionato con la squalifica del giocatore colpevole.

È consentito il porto e l'uso di apparecchi ricetrasmittenti consentiti dalle vigenti leggi: ogni giocatore è civilmente e penalmente responsabile della licenza d'uso degli apparecchi in uso.

È consentito l'uso di binocoli, bussole, rilevatori di calore, sistemi di navigazione satellitari e apparecchi per la visione notturna purché autorizzati dalla Legge.

### **40) FASCE IDENTIFICATIVE**

Le Fasce Identificative numerate, sono il segno distintivo della TEAM e ogni Giocatore è obbligato a posizionarla visibilmente al di sotto della spalla, su una delle due braccia: la mancanza della fascia o il tentativo di mascherarla o impedirne il riconoscimento comporterà l'attribuzione della relativa penalità di "Operatore senza fascia".

Qualora durante la gara, uno o più operatori dovessero smarrire la fascia questa potrà essere sostituita esclusivamente da un addetto della DE che, una volta allertata provvederà a raggiungere la pattuglia in un punto convenuto e a sostituirla con una fascia realizzata con uno scotch da pacchi bianco campeggiante il numero dell'operatore e la PCM ma o sigla di un addetto assegnando comunque alla TEAM una penalità di 50 punti.

### **41) PROTEZIONI DI SICUREZZA**

Tutti i partecipanti all'evento (TEAM, Difensori, PCM, Figuranti, Arbitri e personale della DE) dovranno obbligatoriamente indossare in AO le protezioni di sicurezza obbligatoria per gli occhi a partire dall'orario di Infiltrazione sino a quello di Fine manifestazione. Il mancato utilizzo comporterà la squalifica dell'Operatore coinvolto. Si consiglia l'utilizzo di protezioni bocca/viso, ginocchiere, gomitiere ed elmetto: il loro mancato utilizzo non comporterà alcun genere di penalità ma renderà ciascun Operatore unico responsabile di eventuali danni che dovesse subire sollevando l'Organizzazione, lo Staff Arbitrale e tutti i partecipanti da ogni responsabilità in merito.



#### **42) ASG E IL LORO USO IN AO**

È obbligatorio l'uso di ASG regolarmente autorizzate dalla Commissione Consuntiva del Ministero dell'Interno che al Test Cronografo ad Hop-Up azzerato restituisca una velocità di uscita del pallino, al vivo di volata, inferiore ad un (1) Joule (Velocità massima consentita misurata con pallini 6mm 0,20g pari a 99,49 m/s).

Tutte le ASG impiegate in AO dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini di 6 millimetri di diametro. La DE identificherà delle apposite Aree al cui interno gli Operatori potranno provare l'ASG prima dell'inizio della manifestazione. Sino all'entrata in AO (Infiltrazione) ciascun Operatore dovrà tenere la propria ASG in sicura.

#### **43) RESPONSABILITA' CIVILE E PENALE**

Qualsiasi partecipante alla manifestazione, qualunque posizione ricopra che durante l'evento fosse sorpreso ad arrecare danni a materiali o cose, persone o animali ne risponderà personalmente in sede civile e penale e subirà squalifica e/o allontanamento dell'AO.

#### **44) LE FASI PRE-GARA ED IL TEST ASG**

Prima dell'inizio della Manifestazione l'Organizzazione, coadiuvata dallo Staff Arbitrale, provvederà a controllare per ogni Operatore del TEAM l'identità e il regolare tesseramento. Il Team Leader della Squadra dovrà presentarsi alla DE con la "Scheda di registrazione Atleti" debitamente compilata in ogni parte.

#### **45) TEST ASG**

È obbligatorio per tutti i partecipanti sottoporre tutte le ASG in AO al test cronografo al fine di garantire ingaggi nei termini imposti dalla Legge. Il Test sarà eseguito prima dell'inizio della manifestazione con pallini del peso di 0,20g. e consigliato l'uso dei seguenti cronografi X Cortex Ace of Spade

L'organizzazione provvederà a segnalare nell'OPORD:

- Orario del Test ASG;
- Marca e Modello del Cronografo;
- Marca dei pallini utilizzati per il test.

Durante il test, il personale della DE, coadiuvato dallo Staff Arbitrale, ad Hop-Up azzerato effettuerà tre tiri in singola azione: se uno di questi supererà i parametri imposti dal presente regolamento l'ASG sarà ritenuta "Over Joule" e trattenuta dalla DE fino al termine della manifestazione al fine di impedirne l'uso.

Le ASG risultate idonee saranno marcate tramite l'applicazione di un adesivo sul receiver dalla parte sempre in vista del giocatore. E' compito dell'Operatore presentare le proprie ASG al Test prive degli adesivi applicati in eventi precedenti.

Nel caso in cui, durante lo svolgersi della missione, un Operatore appartenente ad un TEAM si accorga di aver perso il contrassegno, per non incorrere in penalità, dovrà immediatamente segnalarlo alla DE che dovrà provvedere, dopo aver sottoposto la/e ASG in questione ad un nuovo test, ad apporre un nuovo adesivo.

Nel caso in cui, durante lo svolgersi dell'evento, un Operatore appartenente alla Difesa o ad una PCM o una PCM si accorga di aver perso il contrassegno dovrà immediatamente interrompere qualsiasi azione, sarà impossibilitato ad usare la/e ASG in questione e dovrà avvisare l'organizzazione che provvederà, dopo aver sottoposto le ASG in oggetto ad un nuovo test, ad apporre un adesivo sostitutivo.

L'organizzazione, coadiuvata dallo Staff Arbitrale, potrà effettuare quanti test ASG riterrà opportuno, anche a sorpresa e per tutta la durata dell'evento: nel caso in cui, in un qualsiasi test, un Operatore venga colto ad usare ASG con parametri superiori a quelli stabiliti dal Regolamento, sarà punito dallo Staff Arbitrale o dal RPCM o RPCM con la penalità di "ASG Over Joule" annotandolo anche nella relativa Tabella Arbitrale.

L'ASG trovata "Over Joule" sarà requisita dall'Organizzazione fino al termine della gara e l'Operatore potrà sostituirla e restare in gioco solo se la squadra sarà provvista di una scorta.

Eventuali test ASG svolti durante lo svolgimento della missione dovranno essere organizzati:

- Utilizzando lo stesso tipo di cronografo usato nel test pre-gara;
- Effettuando il test al termine degli ingaggi con una difesa, una PCM o una PCM;
- Con modalità tali da non arrecare disturbo o intralcio per i TEAM.

#### **46) BRIEFING**

L'Organizzazione, se lo riterrà opportuno, provvederà ad eseguire un Briefing per i TEAM prima dell'inizio della gara: l'orario del briefing e il numero degli Operatori che vi potranno partecipare devono essere indicati nell'OPORD.

Eventuali squadre assenti o in ritardo al Briefing potranno godere di una ripetizione solo se, compatibilmente agli orari dell'evento, questo sia possibile ad insindacabile giudizio della DE e, sebbene non riceverà alcuna penalità, dovrà comunque terminare la propria missione nei tempi indicati nell'OPORD.

#### **47) FASE NOTTURNA**

Nelle gare della durata superiore alle otto ore potrebbe essere prevista una fase notturna regolamentata come segue:

Struttura Obiettivi: il centro dell'OBJ dovrà essere ben illuminato. Eventuali zone contenenti obiettivi speciali o azioni da compiere dovranno essere illuminate in modo tale da non recare disturbo o danno ai TEAM nello svolgimento.

Colpiti: i colpiti dovranno dichiarare il proprio stato ad alta voce e azionare una luce rossa posta sul capo o sul busto, recandosi vicino all'Arbitro più vicino evitando di disturbare l'azione degli altri giocatori.

Figuranti: i figuranti dovranno utilizzare una luce blu, perennemente accesa, posta sul capo, sul busto o sul braccio.

Arbitri: ogni arbitro dovrà essere dotato, oltre al giubbotto catarifrangente, di una luce di colore verde da posizionare sul capo o sul busto sempre accesa.

Gli unici obj consentiti sono quelli solo ricognitivi e i bonus. Gli orari della fase notturna verranno specificati all'interno del Book

#### **48) AREA TEMPORALE**

Con il termine "Area Temporale" si intende una porzione di tempo in cui un OBJ è attivo ed ingaggiabile da parte del TEAM. Gli obiettivi potranno essere attivi per tutta la durata della manifestazione o solo per una porzione di essa: è compito della DE indicare eventuali aree temporali particolari nell'OPORD.

#### **49) LA "LUCE VERDE"**

La Luce Verde indica il permesso, per il TEAM, di procedere all'attacco di un OBJ e può avere una durata variabile da un minimo di cinque ad un massimo di trenta minuti. La luce verde sarà indicata dagli Arbitri assegnando al TEAM un orario d'inizio dal quale essa potrà calcolare autonomamente il tempo massimo a disposizione per procedere alla conquista dell'OBJ.

Qualora l'area temporale di disponibilità di un OBJ sia prossima al termine è facoltà del TL della Squadra richiedere all'Arbitro e accettare comunque una luce verde e procedere all'attacco con tempo ridotto purché sia consapevole che lo scadere dell'area temporale coinciderà inevitabilmente con il termine della propria Luce Verde e che il punteggio ricevuto sarà pari a quante attività si siano svolte decurtando eventuali colpiti al momento del termine dell'area temporale.

La DE potrà assegnare per ciascun OBJ la durata della Luce Verde considerando però la durata massima stabilita di seguito per ogni tipologia obiettivo.

La luce verde potrà essere gestita dalla DE in più modi:

- a. Centralizzata: sarà la DE a gestire tutte le luci verdi per tutti gli OBJ senza avvisare l'arbitro dell'arrivo dei TEAM;
- b. Diretta: sarà l'arbitro dell'OBJ a gestire le luci verdi per il proprio OBJ. In questo caso è possibile per l'Arbitro, qualora l'OBJ si sia liberato anzitempo e riconfigurato, proporre al TL delle Squadre in attesa l'anticipo della propria Luce Verde. Il TL del TEAM potrà decidere di accettare o rifiutare: nel caso di

un rifiuto l'Arbitro non potrà anticipare alcuna Luce Verde e dovrà attendere che il TEAM proceda all'attacco all'orario convenuto nella prima comunicazione;

- c. Congelamento da OBJ: sarà l'arbitro dell'OBJ a gestire le Luci Verdi per il proprio OBJ "congelando" il TEAM fino all'orario di inizio della propria Luce Verde: durante questo periodo di tempo il TEAM dovrà essere pronta ad attaccare in qualsiasi momento qualora l'Arbitro potesse, per sveltire le pratiche sull'OBJ e solo se questo si fosse liberato anzitempo e sia stato riconfigurato, anticipare le Luci Verdi;
- d. Congelamento da DE: sarà la DE a gestire tutte le luci verdi "congelando" il TEAM dalla richiesta all'inizio della rispettiva luce verde: durante questo periodo di tempo il TEAM dovrà essere pronta ad attaccare in qualsiasi momento qualora la DE potesse, per sveltire le pratiche su un OBJ, solo se questo si fosse liberato anzitempo e sia stato riconfigurato, anticipare la luce verde del TEAM.

#### **50) RISPETTO PER L'AMBIENTE**

È fatto obbligo a tutti i partecipanti agli eventi tenere un comportamento improntato al rispetto dell'ambiente dove si svolgono le manifestazioni evitando di gettare nell'area immondizia, mozziconi di sigarette, materiale plastico e ogni altra tipologia di rifiuti. L'Organizzazione e lo Staff Arbitrale hanno la facoltà di allontanare dalla gara chiunque trasgredisca questa disposizione comminando anche sanzioni, sia rivolte al singolo Operatore che all'intera squadra e potranno obbligare i trasgressori a rimuovere eventuali rifiuti.

#### **51) ALLESTIMENTI SCENOGRAFICI E RIPARI**

Durante gli eventi è possibile per l'Organizzazione costruire o allestire ripari artificiali precedentemente non presenti sul campo da gioco come ad esempio baracche, barriere, bunker, trincee, postazioni, altane, ecc atti a proteggere e nascondere Difensori all'interno di OBJ.

Nel realizzare tali strutture l'Organizzazione dovrà:

- Evitare costruzioni poco accessibili: i ripari, soprattutto quelli di forma quadrangolare dovranno essere accessibili da almeno un lato che dovrà essere lasciato completamente aperto;
- I ripari dovranno essere impenetrabili ai colpi avversari: si dovranno evitare tali di tessuto leggero e/o penetrabile come teli ombreggianti, pannelli in compositi plastici quali polistirolo o cartone.

Che si usino nel contesto scenografico dei ripari di origine naturale, cioè già esistenti sul terreno di gioco, come fabbricati (opere generalmente in muratura o legno) oppure costruzioni allestite dall'Organizzazione, fermo restando i presupposti indicati precedentemente, essi potranno avere delle aperture da cui i Difensori potranno impegnare gli Operatori del TEAM con il tiro delle ASG: tali aperture (in genere finestre e feritoie) dovranno essere di grandezza apprezzabile tale da dare sia la giusta copertura al Difensore che le utilizza ma altresì che non rendano impossibile o quasi, da parte degli Operatori del TEAM, l'eliminazione del Difensore. Pertanto, la superficie minima di apertura di riferimento sarà quella di un metro quadrato (100cm x 100cm).

#### **52) DISPOSITIVI DIFENSIVI**

Sugli OBJ è possibile posizionare in modo libero dei dispositivi difensivi quali mine, di tipo meccanico oppure elettronico, sia con azionamento a pressione che a strappo: la presenza di questi dispositivi deve essere comunicata nell'OPORD unitamente alla modalità per evitarle ed eventuali informazioni sulla possibile disattivazione.

#### **53) MEZZI DI TRASPORTO**

Nel contesto logistico e scenografico del gioco, la DE può avvalersi dell'utilizzo di automezzi gommati, sia per il trasporto del personale che dei giocatori purché tale utilizzo sia organizzato tenendo in particolar modo alla sicurezza degli occupanti.

#### **54) PROVE CARTOGRAFICHE E DI NAVIGAZIONE**

Durante le gare è possibile prevedere prove tecniche di navigazione terrestre o cartografia utili alla conquista

di OBJ o per l'acquisizione di specifici Bonus: tali prove potranno essere effettuate dai TEAM mediante l'uso di strumentazioni elettroniche quali GPS oppure tramite strumenti tradizionali come carte topografiche e bussole. In ogni caso la DE dovrà segnalare e spiegare tali prove all'interno dell'OPORD.

### **55) BONUS E PROVE SPECIALI**

All'interno delle gare è possibile per l'Organizzazione prevedere prove speciali per il conseguimento di specifici Bonus: tali prove dovranno essere segnalate e spiegate nell'OPORD.

Esempi di prove speciali sono:

- Fotografia da vicino o a distanza di specifici elementi;
- Campi minati;
- Interpretazioni anche con l'utilizzo di lingue straniere;
- Uso del codice Morse;
- Uso di sistemi o software informatici e relativo "Hackeraggio";
- Attivazione o disattivazione di apparecchi elettronici autoprodotti come Antenne, simulacri di missili o droni;
- Utilizzo di simbologia NATO;
- Utilizzo di codici criptati;
- Prove fisiche di vario genere.

### **56) ZONE INTERDETTE**

La DE potrà definire delle zone interdette sia al transito che all'azionamento delle ASG che al solo azionamento dell'ASG. La presenza e le modalità/divieto di accesso a tali zone dovranno essere sempre segnalate nell'OPORD e nelle carte topografiche allegate. I partecipanti alla manifestazione che dovessero contravvenire a tali disposizioni saranno squalificati se facenti parte del TEAM o allontanati dalla manifestazione se facenti parte del personale organizzativo. È altresì possibile che, all'interno di OBJ o in zone di transito vi siano delle zone da interdire al transito per motivi di sicurezza: in questo caso la DE dovrà segnalare e circondare con nastro bianco/rosso da segnalazione le aree interdette.

### **57) LIBERATORIA RISCHI, SCARICO DI RESPONSABILITÀ E AUTORIZZAZIONE ALL'USO DELL'IMMAGINE**

Prima dell'inizio delle manifestazioni, unitamente alla Scheda di Registrazione Atleti, i TEAM dovranno consegnare alla DE una liberatoria rischi con scarico di responsabilità e autorizzazione all'uso di immagini in foto e video obbligatoria per prendere parte all'evento.

### **58) ULTERIORI DISPOSIZIONI DI SICUREZZA**

Qualora durante il gioco, un qualsiasi partecipante dovesse ravvisare una problematica per la sicurezza (pericoli nel terreno, giocatori feriti, ecc) dovrà segnalarla prontamente alla DE o all'Arbitro qualora ci si trovi all'interno di un OBJ, interrompendo la propria azione di gioco e facendosi notare dagli altri giocatori. L'Arbitro o la DE dovranno chiamare un Fermo Gioco secondo le modalità precedentemente descritte e, dopo aver accertato la problematica segnalata, rimuovere prontamente gli ostacoli anche attraverso la collaborazione degli altri partecipanti e solo dopo riprendere le azioni di gioco. Nel caso di problemi di salute o ferite per un partecipante tutti i presenti sono pregati di tenere un comportamento collaborativo volto a favorire la risoluzione della problematica e, qualora non si fosse dotati di specifica preparazione, a non intervenire fino all'arrivo dei soccorsi. Al termine del Fermo Gioco, qualora dalla problematica segnalata si fosse tratto un

vantaggio funzionale rispetto agli avversari, i giocatori sono tenuti ad assumere un comportamento improntato al Fair Play e a favorire la ripresa del gioco preservandone il più possibile l'equilibrio e la legittimità del risultato. La DE, di comune accordo con gli Arbitri, potrà decidere a proprio insindacabile giudizio, di sospendere la gara qualora vengano meno le condizioni di competitività e sicurezza per qualsiasi fattore, anche di tipo meteorologico e/o di ordine pubblico.

#### **59) CANALI RADIO**

La DE assegnerà a ciascun TEAM, a ciascun OBJ e Arbitro dei canali radio da utilizzare da seguire scrupolosamente. E' fatto obbligo per l'Organizzazione stabilire uno specifico canale radio da utilizzare esclusivamente per comunicazioni di servizio e sicurezza. Eventuali comportamenti lesivi di questa regola potrà produrre, per i partecipanti colpevoli, l'allontanamento dalla manifestazione.

## **TITOLO IV: REGOLAMENTO TECNICO GARE CICS**

#### **60) OPORD**

L'Organizzazione dovrà inviare alle squadre partecipanti un OPORD, contenente tutte le disposizioni e le informazioni utili allo svolgimento della missione entro e non oltre quindici giorni dall'inizio della Tappa.

All'interno dell'OPORD dovranno essere riportati:

- L'orario del Test ASG;
- Se previsto, l'orario del Briefing;
- L'orario e il luogo d'Infiltrazione;
- Modalità ed orario massimo d'Esfiltrazione;
- La durata dell'evento;
- Scenario o ambientazione prevista (boschivo, urbano, misto);
- Numero delle squadre ammesse alla partecipazione;
- Valutazione generale dell'impegno fisico previsto (alto, medio o basso);
- Valutazione generale dell'impegno tecnico previsto (alto, medio o basso) con indicazione delle conoscenze tecniche richieste;
- Sistema cartografico utilizzato e Map Datum previsti;
- Uno storyboard contenente almeno la trama generale della gara tratto dalla realtà o frutto di fantasia;
- Le modalità di richiesta e il funzionamento della Luce Verde;
- Almeno una carta topografica con l'indicazione, se esistenti, di eventuali zone interdette;
- Utilizzo di eventuali mezzi di trasporto;
- Materiali, apparati o strumentazioni messe a disposizione dall'Organizzazione;
- Materiali, apparati o strumentazioni da utilizzare a carico dei partecipanti ovvero non forniti dall'Organizzazione;
- Eventuali disposizioni particolari.

L'invio dell'OPORD dovrà essere eseguito esclusivamente via e-mail o a mezzo corriere espresso tracciabile.

La trasmissione delle direttive per l'acquisizione di OBJ e di eventuali Bonus, delle specifiche aree temporali e delle coordinate (almeno degli OBJ primari) potrà invece essere espletato in diverse modalità:

- a. Trasmissione in modo integrale con spiegazioni chiare e definitive unitamente all'OPORD con le stesse tempistiche sopra descritte;
- b. Trasmissione successiva al primo invio in modo integrale purché entro sette giorni dall'inizio dell'evento;
- c. Più trasmissioni ad intervalli regolari purché entro sette giorni dall'inizio dell'evento;
- d. Trasmissione parziale contenente informazioni generali inviata unitamente all'invio dell'OPORD e specifiche particolari che completino in modo chiaro e definitivo gli OBJ trasmesse al massimo un'ora prima dell'inizio della manifestazione;
- e. Trasmissione parziale contenente informazioni generali inviata unitamente all'invio dell'OPORD e specifiche particolari che completino in modo chiaro e definitivo gli OBJ trasmesse direttamente in campo.

Informazioni aggiuntive e parti di descrizione, così come intere porzioni di specifiche di OBJ (OBJ nascosti) possono essere anche consegnate all'inizio della manifestazione, durante il gioco o all'interno di altri OBJ, anche addosso ad eventuali VIP o ricercati sotto forma di missive in busta, cartelli, indicazioni, ecc o comunicate dagli Arbitri.

#### **61) NAVIGAZIONE**

Le tappe della CICS potranno essere organizzate sia con navigazione libera che con navigazione obbligata, delineandone la tipologia nell'OPORD.

#### **62) INFILTRAZIONE**

Il punto d'Infiltrazione (o punto di partenza) sarà fisso, scelto e segnalato nell'OPORD dall'Organizzazione lungo i margini dell'AO o in una porzione di essa. La DE potrà prevedere anche più punti per l'Infiltrazione purché siano scelti in modo che non vi siano vantaggi tattici per nessuna squadra partecipante.

Eventuali TEAM giunti in ritardo all'Infiltrazione potranno comunque prendere parte alla manifestazione ma impiegando solo il tempo rimasto e potranno, come stabilito precedentemente, non beneficiare di un Briefing. Il ritardo all'Infiltrazione comporterà l'assegnazione di un punteggio negativo pari a 10 punti al minuto.

#### **63) ESFILTRAZIONE**

L'Esfiltrazione potrà avvenire nello stesso punto dell'Infiltrazione o in altro luogo purché questo venga segnalato sull'OPORD entro un tempo massimo oltre in quale verrà applicata la penalità di "Ritardo all'Esfiltrazione": allo scadere del tempo di missione, eventuali Operatori del TEAM ancora presenti in AO, dovranno interrompere tutte le attività di gioco e raggiungere il prima possibile il punto d'Esfiltrazione.

L'orario di Esfiltrazione sarà preso dalla DE, nella coordinata indicata, solo dopo che tutti gli Operatori ancora in gioco del TEAM saranno presenti ed avranno consegnato al personale dell'Organizzazione tutto il materiale recuperato durante la missione.

Il ritardo all'Esfiltrazione comporterà l'assegnazione di una penalità pari a 10 punti al minuto.

La mancata Esfiltrazione comporterà l'esclusione della Squadra dalla Classifica.

#### **64) DIFENSORI OBJ**

La difesa degli OBJ è affidata ad un numero variabile di Operatori, da un minimo di due ad un massimo di quattro giocatori, scelti dall'Organizzazione. Il compito dei Difensori è quello di ostacolare le azioni di conquista degli OBJ da parte del TEAM e non potranno avere mai e in nessun modo incarichi o poteri arbitrali: essi sono a tutti gli effetti dei giocatori e di conseguenza soggetti al rispetto del Regolamento e passibili di sanzioni da parte degli Arbitri e dovranno svolgere le mansioni loro assegnate dalla DE in maniera equa e del

tutto imparziale cercando di operare con la maggiore ripetitività possibile ed evitando comportamenti diversi di fronte a diverse squadre partecipanti.

Ogni Difensore potrà utilizzare una sola ASG alla volta, senza però limiti di scorta all'interno dell'OBJ purché tutte le repliche siano state debitamente testate e marcate: in caso di rottura, il Difensore potrà però sostituire la propria ASG solo nel caso in cui questa si trovi nella propria postazione oppure dovrà dichiararsi Colpito ed attendere la fine dell'Ingaggio per poterla sostituire.

È consentito ai Difensori l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore, anche di tipo artigianale e l'uso di ottiche per ASG con qualsiasi tipo di ingrandimento lenticolare o congegni di aiuto al puntamento quali Red-Dot, Acog o similari.

È consentito per i Difensori l'uso delle radio, ma devono avere un canale condiviso con l'arbitro in modo da poter comunicare in maniera tempestiva un'infrazione, possono anche coordinarsi tra loro

L'abbigliamento dei Difensori non ha vincoli particolari di uniformità ma la DE potrà decidere, per esigenze scenografiche e/o di ambientazione, di richiedere set-up specifici senza per altro doverli fornire.

I Difensori potranno avere con sé ed utilizzare solo coltellini multiuso o lame mono taglio al di sotto dei sei cm o comunque di libero utilizzo secondo la normativa vigente.

#### **65) POSIZIONAMENTO DEI GIOCATORI DIFENSORI**

Prima dell'inizio di ogni manche i Difensori, sotto il controllo dei rispettivi Arbitri, dovranno posizionarsi secondo le direttive organizzative all'interno dell'OBJ facendo attenzione a non prendere posizione a meno di cinque metri dal palo con la bandiera indicante il centro dell'obiettivo ed entro una circonferenza ideale di raggio trenta metri da esso con la possibilità di spostarsi dalla propria postazione limitata ad una circonferenza di tre metri di diametro pena l'eliminazione da parte dell'Arbitro.

Per facilitare il posizionamento dei Difensori e la coordinazione con lo Staff Arbitrale tra gli Operatori della difesa sarà sempre nominato, identificato e conosciuto dagli Arbitri un Responsabile di Obiettivo denominato RDO che fungerà esclusivamente come tramite organizzativo senza alcun potere arbitrale e soggetto alle disposizioni degli Arbitri e ad eventuali sanzioni così come tutti i Difensori.

Ad ogni attacco dei TEAM, il posizionamento dei difensori dovrà essere il medesimo e sarà conosciuto dall'Arbitro, il quale avrà con sé uno schema su carta (immagine Google Maps in caso di OBJ allestito all'esterno o piantina dell'edificio in caso di OBJ allestito all'interno di strutture) a garanzia di trasparenza e equità per tutte le squadre attaccanti: tale schema sarà consultabile a fine OBJ dal TL delle Squadre che ne faccia esplicita richiesta all'Arbitro dell'OBJ.

I Difensori saranno, per quanto possibile, visibili e mai completamente occultati, dovranno dare sagoma e non potranno azionare l'ASG attraverso cespugli o pertugi. E avranno un atteggiamento vigile e a

#### **66) LA PCM**

Il controllo areale dell'AO e l'azione di pattugliamento di strade carrabili o sentieri è affidato alle Forze d'Intervento Rapido (PCM). Le PCM che dovessero avvistare un TEAM dovranno ingaggiarla al fine di disturbarne l'azione: la Squadra dovrà portare a termine l'ingaggio quando almeno un Operatore di una tra le due fazioni venga colpito (Ingaggio Positivo) guadagnando punteggio se riuscirà ad eliminare completamente la PCM o perdendolo in caso di sconfitta. In caso di assenza di Ingaggio positivo, il TEAM potrà disimpegnarsi, dandosi alla fuga e sottraendosi allo scontro.

La PCM dovrà essere composta da un minimo di tre ad un massimo di quattro operatori e dovrà spostarsi sempre unitamente, con tutti i propri componenti alla distanza massima di dieci metri l'uno dall'altro e potrà essere posizionata dalla DE ad una distanza minima di duecentocinquanta metri dalla coordinata degli OBJ.

Ogni Operatore della PCM dovrà essere sempre riconoscibile tramite l'esposizione di una fascia di colore giallo fosforescente posta sul braccio: la non esposizione della fascia comporterà l'immediata vittoria dello scontro da parte del TEAM.

Tra gli Operatori della PCM sarà scelto e designato un RPCM che fungerà anche da Arbitro nel corso degli scontri con i TEAM.

## **67) TIPOLOGIE DELLA PCM**

Nell'organizzare la disposizione e il movimento della PCM, la DE potrà scegliere tra due tipologie:

a) PCM IN MOVIMENTO: PCM che dovrà pattugliare una zona entro un raggio di cento metri calcolato in linea d'aria da un punto assegnato;

b) PCM FISSA (Check Point): PCM formata da quattro Operatori di cui due visibili e disposti a presidio di una postazione fissa e due che pattugliano la zona limitrofa, entro un raggio di cinquanta metri in linea d'aria dal punto assegnato. Questa tipologia di PCM potrà essere anche "superata", se previsto dall'OPORD, con l'impiego di modalità interpretative.

## **68) PATTUGLIE DI PCM MOTORIZZATE**

Le pattuglie di controllo motorizzate o PCM avranno completa libertà di movimento all'interno dell'AO esclusi gli OBJ, da cui dovranno tenersi ad una distanza minima di duecento metri dal centro. Le PCM potranno ingaggiare i TEAM solo scendendo dal veicolo e lasciandolo ad una distanza massima di cinquanta metri dall'avvistamento.

Gli autoveicoli in uso alle PCM dovranno essere contrassegnati su tutti i lati da una C realizzata con nastro di segnalazione bianco rosso o scotch colorato del colore scelto dalla DE e comunicato in OPORD ai TEAM.

Non è permesso l'ingaggio "da e verso" gli autoveicoli se non esplicitamente previsto dall'OPORD che ne dovrà anche spiegare le modalità di eliminazione.

## **69) LIMITI DELLE PCM**

Le PCM dovranno rispettare una distanza minima, calcolata in linea d'aria, di duecento metri rispetto alle coordinate del punto d'Infiltrazione e del Punto d'Esfiltrazione.

## **70) OBIETTIVI**

Gli OBJ sono delle aree di AO di circonferenza ideale, il cui centro deve essere segnalato da una bandiera di colore giallo, all'interno delle quali sono sistemati i Difensori, gli obiettivi e/o le azioni da compiere o Bonus utili all'acquisizione di punteggio per le Squadre. Gli OBJ (nella loro totalità) dovranno avere centro metri di raggio, al cui interno è prevista un'ulteriore circonferenza ideale di 25 metri di raggio ovvero 50 metri di diametro in cui è permesso il posizionamento dei difensori e denominata "Area di Esecuzione". La porzione di terreno tra il limite dell'Area di Esecuzione e il totale della circonferenza massima è denominata "Zona di Rispetto": tali presupposti possono parzialmente venire meno solo nel caso vi siano dei punti di passaggio considerati pericolosi (es. corsi d'acqua profondi o forti dislivelli del terreno) o preclusi ai giocatori (es. proprietà private o zone coltivate) solo se le particolarità e le diverse modalità di funzionamento decise dalla DE vengano segnalate con nastro bianco/rosso da segnalazione e riportate nell'OPORD e ribadite dagli Arbitri a tutte le squadre partecipanti all'inizio della loro manche.

Gli OBJ disposti sul terreno di gioco devono distare tra loro non meno di quattrocento metri in linea d'aria prendendo come riferimento il loro centro. Nel caso di OBJ in ambiente urbano oppure inseriti all'interno di costruzioni, la bandiera gialla dovrà essere posizionata davanti all'ingresso che conduce al centro dell'OBJ. Tutti gli OBJ saranno inoltre dotati di cestini per la raccolta dei rifiuti di cui Difensori, Figuranti, Arbitri e TEAM potranno usufruire.

## **71) FUNZIONAMENTO DEGLI OBJ**

Gli OBJ della CICS sono caratterizzati da due SCENARI, diverse TIPOLOGIE e dei BONUS di seguito normati che dovranno essere sempre descritti con chiarezza dall'Organizzazione all'interno degli OPORD.



## 72) GLI SCENARI

Le Modalità indicano la gestione dell'ingresso e della richiesta di Luce Verde da parte dei TEAM che potranno essere anche mixate. Le modalità sono:

**a. Scenario Libero:** indica OBJ nei quali è permessa l'incursione e l'ingaggio da un punto qualsiasi della zona di rispetto e nei quali le Squadre potranno impegnare l'area di esecuzione anche da più punti frazionandosi in unità.

In questa modalità è prevista la richiesta di Luce Verde, senza alcuna limitazione nella distanza massima entro la quale il TEAM potrà richiederla, purché tenga presente che nel caso in cui non avvenga l'ingaggio all'interno della propria Luce Verde subirà la penalità di "No-Show".

Nel caso in cui un TEAM dovesse impegnare un OBJ senza avere peraltro una Luce Verde attiva si vedrà attribuire la penalità di "Mancata Luce Verde".

**b. Scenario Obbligato:** indica un OBJ caratterizzato da un punto d'ingresso obbligato, contrassegnato da una bandiera verde (detta "IN") e un punto d'uscita obbligato, contrassegnato da una bandiera rossa (detta "OUT"). La Squadra dovrà avvicinarsi alla bandiera verde per richiedere Luce Verde e di seguito potrà muoversi liberamente all'interno dell'OBJ, completato il quale dopo aver ricevuto il Tabulato Obiettivo dall'Arbitro, dovrà disimpegnarlo passando per la bandiera rossa. Le coordinate delle bandiere di IN e OUT dovranno essere note nell'OPORD.

## 73) LE TIPOLOGIE

Gli OBJ, siano essi a Scenario Libero o Obbligato, dovranno appartenere ad una tipologia tra quelle di seguito descritte:

**1. Tipologia A:** obiettivo semplice presidiato da difensori. Il TEAM dovrà eliminare tutta la difesa nel tempo massimo previsto;

**2. Tipologia C (Time Attack):** È un OBJ temporizzato in cui sono presenti varie azioni da compiere e con un punteggio massimo prestabilito (vedi tabella punti) e una durata fissa della Luce Verde pari a venti minuti durante i quali la Squadra dovrà svolgere tutte le azioni descritte nell'OPORD. Il tempo si blocca quando il TL della Squadra o, in caso di sua eliminazione, quando un suo delegato dia lo STOP all'Arbitro. Il punteggio viene calcolato sottraendo un punto per ogni secondo trascorso dall'inizio della Luce Verde. I colpiti subito dal TEAM non vengono sottratti.

Esempio di utilizzo: rescue e/o escort di un VIP dopo l'eliminazione della difesa;

**3. Tipologia D:** OBJ gestito a fasi dall'arbitro. In questa tipologia è sempre prevista una fase di ingaggio con la Difesa della durata massima di quindici minuti e uno o più obiettivi Bonus (vedi di seguito) che impegnino il TEAM per la restante porzione di durata massima della Luce Verde (stabilito in trenta minuti). Nell'OPORD la DE dovrà identificare e descriverne le varie fasi;

**4. Tipologia R (RECON):** Questa tipologia non prevede PCM, Arbitri o Luce Verde. Sarà la DE a descrivere nell'OPORD cosa sarà richiesto per acquisire l'OBJ;

**5. Tipologia P (PRESIDIO):** Sono OBJ dove le Squadre dovranno raggiungere un'area di esecuzione e predisporre la difesa resistendo all'attacco di una o più ondate di avversari. Gli avversari potranno impegnare le Squadre con attacchi massivi (es. singolo attacco di 4 operatori), attacchi a ondate (es. 2 ondate da 2 operatori oppure 4 ondate da 1 operatore) o attacchi temporizzati (es. più ondate ma ognuna con una precisa durata). In questa tipologia è prevista per la DE la possibilità di prevedere il respawn dei difensori purché questo sia regolamentato e spiegato nell'OPORD.

## 74) BONUS

Gli OBJ potranno contenere al loro interno uno o più BONUS tra quelli di seguito descritti:

**1. Bonus E, azione da compiere:** Esempi di Bonus E sono disinnescare di IED, recupero di uno o più oggetti, deposito di uno o più oggetti, prove di tiro, operazioni STEALTH. Sarà compito della DE descrivere il bonus e le modalità di acquisizione dello stesso.

**2: Bonus F, scorta mezzi o VIP:** Sono bonus da eseguire in movimento. Sarà compito della DE descrivere il bonus e le modalità di acquisizione dello stesso;

**3. Bonus I, Interpretazione:** Sono bonus caratterizzati dalla recitazione di una o più copioni che potranno essere sia allegati e descritti nell'OPORD oppure recuperati durante la gara. Sarà compito della DE descrivere il bonus e le modalità di acquisizione del punteggio;

**4. Bonus R+, RECON con presenza di PCM o PCM:** Sostanzialmente un OBJ di tipologia R nel quale è prevista la possibilità di ingaggio con la PCM o una PCM. Sarà compito della DE descrivere il bonus e le modalità di acquisizione dello stesso;

**5. Bonus T, test topografico:** Ai TEAM saranno richieste operazioni tecniche per le quali sono richieste conoscenze e/o nozioni cartografiche. Sarà compito della DE descrivere il bonus e le modalità di acquisizione dello stesso perché sia rispettato il principio secondo il quale un Bonus T può essere acquisito solo da un operatore con specialità CARTOGRAFO.

## 75) DIVIETO DI RI-TRANSITO

Viene fatto divieto alle Squadre di transitare su OBJ già svolti pena l'assegnazione della penalità pari al punteggio di uno scontro con la PCM perso.

## 76) NORME DI SICUREZZA NELLA DISLOCAZIONE DEGLI OBIETTIVI

Nel disporre ed organizzare OBJ all'interno di edifici o simili, l'Organizzazione dovrà assicurarsi di utilizzare solo strutture sicure ed agibili al fine di non mettere a rischio l'incolumità dei partecipanti all'Evento.

All'interno delle strutture tutti i giocatori, siano essi appartenenti ad una Squadra o alla Difesa, PCM o una PCM, dovranno utilizzare l'ASG esclusivamente a "Colpo Singolo".

Nelle scenografie, all'interno di edifici o ai ripari costruiti artificialmente posti all'interno degli OBJ non dovranno essere utilizzati come "punti di fuoco" piccole aperture, crepe, pertugi o simili: l'Organizzazione e lo Staff Arbitrale dovrà provvedere a redarguire il personale posto a difesa e a segnalare con nastro bianco/rosso i "punti di fuoco" non validi.

## 77) ARBITRAGGIO DELLE GARE

Sono considerati Arbitri tutte le persone, senza distinzione alcuna di poteri e competenze decisionali, facenti parte dello Staff Arbitrale CSEN Soft Air, designati dalla DN e in possesso dei requisiti di idoneità previsti dal Regolamento Arbitrale. Tutti gli Arbitri sono garanti del presente Regolamento ed obbligati a rispettarne e farne rispettare ad ogni partecipante tutte le regole descritte.

In una gara CICS, le mansioni arbitrali si suddividono in tre compiti specifici come di seguito articolati:

**a. Arbitri Tecnici:** si occupano del controllo formale in fase pre-gara delle credenziali dei giocatori e delle ASD partecipanti. Coadiuvano la DE nei Test ASG e si occupano di controllare il rispetto delle norme di sicurezza generali sul campo. Si occupano inoltre del conteggio finale dei punteggi e della stesura della CGR;

**b. Arbitri Primari di OBJ:** si occupano della direzione di gara vera e propria e quindi del controllo delle azioni di gioco negli OBJ. Hanno il compito di compilare, in base alle azioni svolte dai TEAM e alle eventuali decisioni prese in caso di penalità, i Tabulati Punteggio riferiti agli OBJ;

**c. Arbitri Secondari di OBJ:** si occupano anch'essi della direzione di gara, collaborando con gli Arbitri Primari e coadiuvandoli soprattutto nel controllo dei giocatori. Hanno gli stessi poteri di direzione del gioco degli Arbitri Primari ma non compilano i Tabulati Punteggi;

**d. Arbitri di PCM :** si occupano di controllare il corretto svolgimento degli ingaggi tra TEAM e PCM e compilare i relativi Tabulati Punteggio. Per esigenze operative potrebbero non far parte dello Staff Arbitrale CSEN Soft Air.

Tutti gli Arbitri hanno il compito di controllare il corretto e regolare svolgimento del gioco limitando al massimo le interferenze (potranno comunque avvicinarsi per verificare eventuali comportamenti sospetti o derimere questioni nascenti) e applicando SEMPRE il presente Regolamento alla lettera in quanto questo sarà preventivamente fornito, completo di eventuali modifiche o revisioni, a tutti i partecipanti alla CICS.

Le decisioni arbitrabili immediate sono insindacabili e indiscutibili da parte dei giocatori e assumono carattere definitivo quando trascritte sul Tabulato Punteggio: eventuali contestazioni potranno essere presentate solo dal TL all'interno degli OBJ prima che la squadra abbandoni la zona e prima della compilazione del Tabulato Punteggio e saranno discusse in sede di Debriefing finale, dal Collegio Arbitrale con la supervisione, se presente, del Responsabile Arbitrale di CR. Gli Arbitri sono tenuti ad essere sempre riconoscibili ed a indossare, per tutta la durata dell'evento, una pettorina ad alta visibilità di colore giallo o arancio accesi. Il Collegio Arbitrale o Staff Arbitrale di Gara sarà costituito, nella forma minima prevista, da dodici Arbitri di cui un Direttore di Gara designato dalla De, almeno due Arbitri per ogni OBJ e almeno un Arbitro Tecnico.

## **78) TABULATI PUNTEGGIO OBJ**

Al termine dell'attacco ad un OBJ da parte di un TEAM, l'Arbitro Primario dell'OBJ avrà il compito di compilare in duplice copia, consegnandone una al TL della Squadra (o chi ne faccia le veci) il Tabulato Punteggio su cui saranno riportati i dati e i parametri dei risultati dell'attacco, le convalide dei Bonus ed eventuali infrazioni e sanzioni comminate come indicato nel seguente elenco:

- Numero dei componenti della squadra di attacco;
- Eventuali infortuni o abbandoni occorsi durante il gioco;
- Orario di richiesta della Luce Verde;
- Orario di inizio della Luce Verde;
- Orario massimo di fine della Luce Verde;
- Orario di Ingaggio;
- Tempo impiegato dal TEAM;
- Conquista OBJ Primario (SI o NO);
- Se presenti, Conquista Bonus (Si o NO);
- Numero degli attaccanti eliminati;
- Numero dei difensori eliminati;
- Se previste, numero dei Figuranti eliminati;
- Penalità comminate;
- Eventuali contestazioni.
-

## **79) TABULATI PUNTEGGIO PCM**

Al termine di ciascun ingaggio con la PCM o PCM, il relativo Arbitro (coincidente con RPCM e RPCM) provvederà a compilare in duplice copia, consegnandone una al TL della Squadra (o chi ne faccia le veci) il Tabulato Punteggio su cui saranno riportati:

- Numero dei componenti del TEAM;
- Orario dell'Ingaggio;
- Durata dell'Ingaggio;
- Numero dei componenti del TEAM colpiti;
- Numero dei componenti della PCM colpiti;
- Ingaggio Vinto o Perso;
- Eventuali penalità

## **80) RESPONSABILITA' DEI TEAM SUI TABULATI PUNTEGGIO**

Sono da ritenersi responsabili, per la conservazione e la consegna dei Tabulati Punteggio, agli Arbitri Tecnici in sede di Esfiltrazione i TL o comunque i membri del TEAM: la mancata consegna di uno o più tabulati comporteranno l'assegnazione di una penalità "Assenza Tabulato" per ciascun documento mancante. Eventuali riscontri, da parte degli Arbitri o del personale della DE circa tentativi di correzione o contraffazione di uno o più Tabulati Punteggio, saranno puniti con la penalità di "Comportamento Antisportivo".

Solo ed esclusivamente il TL della Squadra è ammesso a partecipare alla compilazione dei Tabulati Punteggio: qualsiasi altra intromissione non autorizzata espressamente dai componenti dello Staff Arbitrale sarà considerata alla stregua di un intralcio a gioco e punita con la penalità di "Interferenza Arbitrale". Per i TL è possibile richiedere agli Arbitri l'intervento di un altro Operatore al fine di chiarire eventuali dubbi riguardanti l'operatività della propria squadra: tale intervento, se autorizzato dallo Staff Arbitrale, potrà autorizzare la presenza di altri giocatori in sede di compilazione dei Tabulati Punteggio. Eventuali altre procedure di trasferimento alla DE dei Tabulati Punteggio diverse da quanto appena esposto dovranno essere comunicate ai TL delle squadre partecipanti prima dell'inizio della gara in sede di Briefing o indicate e dettagliate sull'OPORD.

## **81) CALCOLO DEL PUNTEGGIO**

Al termine della gara gli Arbitri Tecnici effettueranno i calcoli matematici dei punteggi segnati sui Tabulati Punteggio consegnati dal TL delle squadre partecipanti, verificandone la coerenza ed assegnando ad ogni OBJ il relativo punteggio e discutendo, in sede di Collegio Arbitrale eventuali contestazioni alla presenza del solo TL della squadra interessata. La presa visione, da parte del TL e la successiva pubblicazione del risultato lo rendono immutabile e definitivo. Solo ed esclusivamente il TL è ammesso a partecipare alla fase di conteggio dei punteggi: qualsiasi altra intromissione non richiesta e/o autorizzata dal Collegio Arbitrale sarà considerata alla stregua di un intralcio al gioco e comporterà il fermo di ogni operazione di calcolo fino a quando l'intruso o gli intrusi non avranno lasciato la zona deputata al calcolo del punteggio. Su esplicita richiesta del TL, lo Staff Arbitrale potrà autorizzare la presenza momentanea di un altro giocatore allo scopo di chiarire eventuali dubbi, di solo carattere tecnico, riguardanti la gara. La mancata compilazione, rilevata in sede di conteggio punti, di una o più caselle di valutazione presenti su uno o più Tabulati Punteggio da parte di un qualsiasi Arbitro sarà sempre a sfavore del TEAM: a tal proposito si invitano i TL a controllare con attenzione la compilazione di suddetti Tabulati da parte degli Arbitri. Il TL potrà essere sostituito, solo in caso di impossibilità (es. infortunio, squalifica, ecc) da un suo delegato, preferibilmente il Vice-Caposquadra, fermo restando i termini stabiliti precedentemente.

## 82) PUNTEGGI E PENALITA'

| SITUAZIONE  | PUNTEGGIO ASSEGNATO                                     |
|---|---|
| OBJ A   | 400 punti difesa eliminata                              |
| OBJ C   | Massimo 1200 punti                                      |
| OBJ D   | 900 punti se difesa eliminata                           |
| OBJ R   | 100 punti   |
| OBJ P   | 1000 punti per il successo                              |
| Bonus E   | Massimo 600 punti                                       |
| Bonus F   | Massimo 600 punti                                       |
| Bonus I   | Massimo 400 punti                                       |
| Bonus R+  | Massimo 500 punti                                       |
| Bonus T   | Massimo 300 punti                                       |
| Attaccante eliminato dalla Difesa   | 0 punti ma devono essere segnati nella scheda punteggio |
| Figurante eliminato   | -50 punti cadauno                                       |
| Ingaggio PCM Vinto  | 0 punti   |
| Ingaggio PCM Perso  | -200 punti  |
| Ritardo all'Esfiltrazione   | -10 punti a minuto di ritardo                           |
| Penalità di Interferenza Arbitrale  | -250 punti  |
| Penalità di Comportamento Incivile  | -500 punti  |
| Penalità di Comportamento Antisportivo                                    | -1000 punti in caso di Obj il punteggio pari a 0        |
| Penalità di Operatore Non in Coppia                                       | -100 punti  |
| Penalità di Operatore Non Dichiarato                                      | -500 punti  |
| Penalità di Operatore Senza Fascia  | -50 punti   |
| Penalità ASG Over Joule   | -300 punti  |
| Penalità di No-Show   | -50% del punteggio massimo dell'OBJ                     |
| Penalità di Mancata Luce Verde  | 0 Punti   |
| Penalità di Assenza Tabulato  | -150 punti  |
| Penalità di ASG senza contrassegno  | -150 punti  |
| Squadra o Operatore scoperto in Area Interdetta                           | Squalifica  |
| Mancata esibizione fazzoletto rosso                                       | -50 punti   |
| Imprecazioni  | -100 punti  |
| Arrivo in ritardo all'evento  | -10 punti al minuto di ritardo                          |
| Mancata riconsegna sacchi immondizia                                      | -150 punti  |
| Operatori diversi da quelli registrati/con tessera scaduta o numero falso | -10 punti in CR   |

## LIVELLO 3: TACTICAL L.A.R.P.

### 83) INTRO

Il tactical I.A.R.P. nasce dal bisogno di perfezionare e migliorare il livello di preparazione degli atleti del proprio TEAM ,

### 84) SPECIALITA' DEI COMPONENTI DEI TEAM

I TEAM dovranno definire, prima all'inizio della manifestazione all'interno della Scheda di Registrazione Atleti alcuni ruoli specifici da assegnare ciascuno ad un diverso Operatore: questi ruoli saranno cruciali per l'esecuzione di determinati obiettivi e requisito fondamentale per lo svolgimento di precisi OBJ Bonus. È

compito della DE definire, per ciascun obiettivo, i ruoli necessari e comunicarli nell'OPORD. Alcuni ruoli possono essere assegnati allo stesso operatore es: TL+ MARCONISTA

Le specialità sono:

### **85) TEAM LEADER (TL)**

Il TL è un operatore della pattuglia delegato al comando di essa. dovrà avere una patch con scritto TL e sarà l'unico a interfacciarsi con referenti di obiettivo o arbitri, inoltre dovrà guidare il team per tutta la durata dell'evento

Il team leader è segnalato da una patch "TL" apposta sul braccio, persa la quale non potrà operare, facendo perdere al proprio TEAM la possibilità di eseguire OBJ che ne richiedano l'impiego.

### **86) MARCONISTA**

Il marconista è un operatore della pattuglia che gestisce tutte le comunicazioni da parte della DE rivolte verso il team e l'unico autorizzato a parlare con la DE.

Il marconista è segnalato da una patch "marconista" apposta sul braccio, persa la quale non potrà operare, facendo perdere al proprio TEAM la possibilità di eseguire OBJ che ne richiedano l'impiego o la comunicazione con la DE.

### **87) MEDICO**

Il medico è un Operatore che avrà il compito di curare i compagni durante uno scontro e potrà essere utilizzato esclusivamente all'interno degli OBJ.

Ogni TEAM avrà a disposizione, per ciascun OBJ, un massimo di tre cure: il medico dovrà intervenire sul/sui giocatore/i colpito/i uno alla volta, raggiungendolo senza che questi possa muoversi dalla posizione in cui è stato eliminato e "curarlo" sul posto o "curarlo" preventivamente spostandolo in un luogo coperto sempre tenendolo in contatto diretto: qualora durante lo spostamento il contatto fisico venga meno, il giocatore colpito dovrà restare fermo nella nuova posizione.

Per effettuare la "cura", l'Operatore Medico dovrà posizionare sul braccio del Colpito una fascia di colore verde fosforescente campeggiante una croce rossa e contare a voce alta, scandendo bene i numeri, sino a dieci.

Il Medico è l'unico Operatore che non può essere curato, né "auto-curarsi".

È compito del TL, coadiuvato dal medico, dosare l'utilizzo delle cure al fine di avere disponibili durante lo svolgimento degli obiettivi gli Operatori con specialità necessarie al compimento dello stesso, colpiti i quali, sarà impossibile aggiudicarsi i relativi Bonus.

L'Operatore Medico deve indossare una patch "MEDIC" apposta sul braccio, persa la quale non potrà operare facendo perdere al proprio TEAM la possibilità di usufruire delle "cure".

### **88) TECNICO**

Il tecnico è l'Operatore deputato ad operare con simulacri di esplosivi, ordigni o sostanze esplosive, radioattive, ecc. Si occupa inoltre di obiettivi Bonus di tipo tecnologico come ad esempio "hacking", utilizzo e/o spostamento di droni, ecc

Il tecnico sarà segnalato da una patch "TECNICO" apposta sul braccio, persa la quale non potrà operare facendo perdere al proprio TEAM la possibilità di eseguire OBJ che ne richiedano le competenze.

### **89) MARKSMAN**

Il marksman è l'operatore della pattuglia deputato ad operare in obiettivi ove è richiesto un aiuto al cecchino come spoter di solito e dotato di un asg con canne non inferiori al 36 cm la replica in dotazione può sparare solo in singolo o raffica controllata da tre colpi

Il marksman è segnalato da una patch "MARKSMAN" apposta sul braccio, persa la quale non potrà operare, facendo perdere al proprio TEAM la possibilità di eseguire OBJ che ne richiedano l'impiego.

#### **90) CECCHINO**

Il cecchino è un operatore della pattuglia equipaggiato replica bolt action (molla), può portare con se anche una replica secondaria (pistola semi e o automatica) e l'unico ad operare in obiettivi ove è richiesto un tiro di precisione ,

Il cecchino è segnalato da una patch "sniper" apposta sul braccio, persa la quale non potrà operare, facendo perdere al proprio TEAM la possibilità di eseguire OBJ che ne richiedano l'impiego.

#### **91) MITRAGLIERE**

Il mitragliere è un operatore della pattuglia dotato di mitragliatrice leggera (LMG)

Il mitragliere è segnalato da una patch "mitragliere" apposta sul braccio, persa la quale non potrà operare, facendo perdere al proprio TEAM la possibilità di eseguire OBJ che ne richiedano l'impiego.

#### **92) CARTOGRAFO/NAVIGATORE**

Il cartografo è l'operatore della pattuglia che, oltre a guidare la squadra nelle fasi di spostamento, si occupa anche di portare a termine tutti quegli obiettivi dove sono richieste competenza nel campo della navigazione.

Il Cartografo è segnalato da una patch "NAVIGATOR" apposta sul braccio, persa la quale potrà continuare la propria partecipazione alla missione e a guidare la navigazione del proprio TEAM ma farà perdere a quest'ultima la possibilità di aggiudicarsi OBJ che ne richiedano le competenze.

#### **93) EQUIPAGGIAMENTO GENERALE DEL TEAM**

In un evento tactical I.a.r.p. l'equipaggiamento ricoprirà anche un ruolo funzionale e scenografico

#### **94) VESTIARIO**

Il vestiario del team partecipante dovrà rispecchiare lo storyboard di missione se nell'evento è prevista una determinata forza militare il team dovrà indossare l'abbigliamento adeguato es: 75 Ranger = Multicam

#### **95) BUFFETTERIA E SURPLUS**

Anche l'equipaggiamento tattico ha un ruolo fondamentale in un evento tactical I.a.r.p tale equipaggiamento rispecchia il ruolo di appartenenza es: cecchino = ghille suit

#### **96) CARICATORI E MUNIZIONAMENTO**

Non esistono restrizioni sulla grammatura del pallino ma bisognerà utilizzare solo caricatori monofilari su tutte le repliche ad eccezioni del lmg , non vi è limitazione sul numero di monofilari utilizzati

