

**REGOLAMENTO DI GIOCO
PATTUGLIA A
LUNGO RAGGIO
LASER TAG**

Ed. 1 del 18.08.2016



Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

INDICE ANALITICO

SEZIONE I

Premessa e Principi Generali di Gioco

Premessa

TITOLO I° - Principi Generali di Gioco

Art. 1: Principi Generali

Art. 1.2 : Definizioni

SEZIONE II

Specifiche di Gioco

TITOLO II° - Tipologia, Composizione e Specifiche Generali della Pattuglia a Lungo Raggio ; Regole Generali di Ingaggio e Gestione Penalità

Art. 2: Pattuglia a Lungo Raggio– Composizione e Dotazione della Pattuglia

Art. 2.1: Specifiche generali per Pattuglie a Lungo Raggio

Art. 2.2: Regole generali d'ingaggio per le Pattuglie a Lungo Raggio

Art. 2.3: Gestione Penalità

Art. 2.4: Specifiche “Scheda Penalità Pattuglia a Lungo Raggio

TITOLO III° - Obiettivo: Definizione e Categorie

Art. 3: Obiettivo

Art. 3.1: Obiettivo “Categoria 1”

Art. 3.2: Obiettivo “Categoria 2”

TITOLO IV° - Obiettivo: Tipologie e Descrizioni

Art. 4: Tipologia degli Obiettivi

Art. 4.1: Descrizione Obiettivo Tipo A

Art. 4.2: Descrizione Obiettivo Tipo B

Art. 4.3: Descrizione Obiettivo Tipo C

Art. 4.4: Descrizione Obiettivo Tipo D

Art. 4.5: Descrizione Obiettivo Tipo E

Art. 4.6: Descrizione Obiettivo Tipo F

Art. 4.7: Uso di Strutture ed Ubicazione degli Obiettivi

TITOLO V° - Area Temporale

Art. 5: “Area Temporale”

TITOLO VI° - Modalità Ingaggio Obiettivi CON Finestra di Attacco

Art. 6: “Finestra d’Attacco” - Definizione

Art. 6.1: Modalità di richiesta e Validità dell’Assegnazione

Art. 6.2: Penalità del “Fuori Finestra”

TITOLO VII° - Modalità Ingaggio Obiettivi SENZA Finestra di Attacco

Art. 7: Obiettivi “Senza Finestra d’Attacco”

TITOLO VIII° - I Difensori Obiettivo

Art. 8: Difensori Obiettivo – Definizione e Numero

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

TITOLO IX°- Contingente OP-FOR-Composizione, Movimento e Comportamento

Art. 9: Il Contingente Op-For

Art. 9.1: Riconoscimento e movimento del Contingente OP-FOR.

Art. 9.2: Atteggimento del Contingente Op-For e regole di ingaggio

TITOLO X°- Comportamento dei Colpiti e Respawn

Art. 10: Comportamento dei Giocatori colpiti od Eliminati

Art. 10.1: Respawn dei Giocatori Eliminati

TITOLO XI°- Attrezzatura degli Atleti Partecipanti

Art. 11: Equipaggiamento base dei Giocatori (Pattuglia a Lungo Raggio , CounterSniper, DifensoriObj ed Op-For)

Art. 11.1: Caratteristiche e Specifiche delle IRG utilizzate in gioco

TITOLO XII°- Protezioni Balistiche e Ruoli Speciali

Art. 12: Le Protezioni Balistiche

Art. 12.1: Operatore Medico e Geniere nella Pattuglia a Lungo Raggio e Counter-Sniper

SEZIONE III

Specifiche Organizzative – Gestione punteggi, Controversie e Classifiche

TITOLO XIII°- Compiti dell'ASD Organizzatrice di una Manifestazione Agonistica FIGT – Settore LaserTag

Art. 13: Principi Organizzativi Generali FIGT-LaserTag

TITOLO XIV°- Fasi Pre-Gara

Art. 14: Fasi pre-gara ed Orari

Art. 14.1: Registrazione ed Identificazione Atleti

Art. 14.2: Verifica Setting e Blindatura IRG

Art. 14.3: Briefing pre-gara

TITOLO XV°- Infiltrazione – Esfiltrazione – Gestione Ritiri

Art. 15: Infiltrazione

Art. 15.1: Esfiltrazione

Art. 15.2: Modalità di gestione dell'Esfiltrazione

Art. 15.3: Esfiltrazione anticipata e gestione ritiri per infortuni

TITOLO XVI°- Debriefing ed Attribuzione Punteggi

Art. 16: Debriefing di fine missione

TITOLO XVII°- Lo Staff Arbitrale – Compiti e Documenti

Art. 17: Staff Arbitrale e compiti generali

Art. 17.1: Compiti Staff Arbitrale su Obiettivi “Categoria 1”

Art. 17.2: Compiti Staff Arbitrale su Obiettivi “Categoria 2”

Art. 17.3: Compiti Staff Arbitrale al del contingente Op-For

Art. 17.4: Documenti Staff Arbitrale su Obiettivi “Categoria 1”

Art. 17.5: Documenti Staff Arbitrale su Obiettivi “Categoria 2”

Art. 17.6: Documenti Staff Arbitrale al seguito del contingente Op-For

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

TITOLO XVIII°- Assegnazione e Calcolo dei Punteggi

- Art. 18:** Modalità di assegnazione Punteggi Obiettivo
- Art. 18.1:** Assegnazione Punti su Obiettivi Categoria 1
- Art. 18.2:** Assegnazione Punti su Obiettivi Categoria 2
- Art. 18.3:** Assegnazione Punti Positivi alle Pattuglie
- Art. 18.4:** Assegnazione Punti Negativi alle Pattuglie

TITOLO XIX°- SVOLGIMENTO, ISCRIZIONE E PUNTEGGI

- Art. 19.1:** Formazione dei Team Partecipanti al Campionato e regole di partecipazione
- Art. 19.2:** Iscrizione alle tappe:
- Art. 19.3:** Punteggi acquisiti dai Team per la classifica Nazionale:

TITOLO XX°- Gestione delle Controversie

- Art. 20:** Reclami e Contestazioni

SEZIONE IV

Campionato Nazionale – Finale Nazionale

TITOLO XXI°- Fasi Finali Nazionali - Normativa Transitoria 2016

- Art. 20 :** Accesso alle Finali Nazionali

Allegato "A": La Pattuglia Counter Sniper

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

SEZIONE I Premessa e Principi Generali di Gioco

Premessa

- L'attività ludico-sportiva del Laser Tag, si basa sulla simulazione non violenta di un'azione tattica attuata mediante l'uso di strumenti, le c.d. Infra Red Guns (IRG), che, tramite l'applicazione di un congegno elettronico di gestione del sistema ed un proiettore, entrambi direttamente derivanti dal sistema Miles (Multiple Integrated Laser Targeting System), espellono un raggio infrarosso totalmente innocuo nei confronti di persone, animali e cose, il quale colpendo i sensori di ricezione dell'avversario ne decreterà l'inequivocabile eliminazione temporanea dal gioco.
- Nell'attività ludico-sportiva con l'uso di Infra Red Guns (IRG), ogni contatto fisico teso a far valere con l'uso della forza le proprie ragioni nei confronti di altri giocatori o dello staff arbitrale, non è ammesso e sarà punito con l'immediata espulsione dell'atleta.
- L'attività ludico-sportiva con l'uso di Infra Red Gun (IRG), nonostante l'ausilio tecnologico, è basata sul rispetto per l'avversario, sulla fiducia e la correttezza dei partecipanti; mancando queste caratteristiche fondamentali verrebbero a mancare le caratteristiche che dovrebbero contraddistinguere ogni evento sportivo: lealtà e rispetto delle regole.
- Dalla stagione 2016 qualsiasi manifestazione sportiva competitiva FIGT Settore Laser-Tag verrà svolta mediante l'utilizzo esclusivo di Infra Red Guns (IRG) equipaggiate con sistemi e protocolli di gioco Red Ray.
- Per qualsiasi dettaglio tecnico, oltre a quanto eventualmente di seguito riportato, si rinvia al Regolamento Tecnico FIGT Laser-Tag.

TITOLO I ° - Principi Generali di Gioco

Art. 1: Principi Generali

lett. a. I partecipanti e gli organizzatori di una manifestazione sportiva FIGT in tipologia Pattuglia a Lungo devono attenersi al presente Regolamento di gioco e suoi allegati, sono tassativamente vietate azioni e comportamenti non previsti, non descritti e/o non riportati su di esso.

lett. b. Il gioco è articolato sullo svolgimento di una missione per una durata variabile e stabilita di volta in volta dall'organizzazione a seconda delle caratteristiche del terreno e della lunghezza del percorso, ma non dovrà essere comunque inferiore alle sei (6) ore e superiore alle ventiquattro (24) ore complessive.

lett. c. L'organizzazione può anche prevedere che la manifestazione venga divisa in 2 Fasi di Gioco svolgendosi in due giornate consecutive, anche in AO diverse e con una pausa notturna, facendone dettagliata specifica nell'OpOrd consegnato alle Pattuglie a Lungo Raggio partecipanti.

Art. 1.2 : Definizioni

lett. a. **"Infiltrazione"** o punto di partenza; sarà "scelto" o indicato come "libero" dall'organizzazione, posizionato lungo i margini dell'AO o in una porzione specifica di essa; sarà compito dell'organizzazione specificare nell'Op-Ord l'orario, le modalità e le coordinate (od il luogo) di Infiltrazione delle Pattuglie a lungo Raggio.

lett. b. **"Esfiltrazione"** o punto di fine missione, sarà compito dell'organizzazione specificare nell'Op-Ord l'orario, le modalità e le coordinate (od il luogo) di Esfiltrazione delle Pattuglie. Ogni Pattuglia è libera di esfiltrare quando lo riterrà più opportuno, ma sempre entro e non oltre il Tempo Massimo di missione per non incorrere in penalità. In caso contrario sarà penalizzata con l'attribuzione di punteggio negativo.

lett. c. **"An-Peq"** è il congegno elettronico che gestisce il funzionamento complessivo delle IRG.

lett. d. **"Setting IRG"** sono tutti i parametri di settaggio degli An-Peq dettati dal Regolamento Tecnico per ogni IRG ed i parametri specifici previsti dall'organizzazione per ogni gara.

lett. e. **"Respawn"** è il periodo di tempo che deve trascorrere affinché l'An-Peq del giocatore colpito ed eliminato, da "inattivo" torni nuovamente "attivo" e permetta alla IRG ed ai Sensori di

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

riprendere il loro funzionamento. Trascorso detto periodo di tempo e riattivata l'IRG, il giocatore rientra attivamente in gioco.

lett. f. "Area Operativa (AO)" è la porzione di terreno entro la quale si svolgerà la manifestazione sportiva; essa è definita dall'organizzazione ed evidenziata a sua cura sulla carta topografica che verrà consegnata a tutti i partecipanti della manifestazione. Nel caso l'area operativa non venisse delimitata, dovrà essere considerata tutta la porzione di terreno rappresentata in carta.

lett. g. "Area Temporale Attiva" si intende il periodo di tempo entro il quale l'Obiettivo è ingaggiabile dalle Pattuglie a Lungo Raggio.

lett. h. "Obiettivo od Obj", il termine indica un punto dell'AO, determinato dall'organizzazione, che le Pattuglie a Lungo Raggio dovranno acquisire e/o sul quale dovranno eventualmente svolgere un compito ai fini dell'acquisizione.

lett. i. "Area Obiettivo" porzione di terreno che delimita la zona entro la quale è allestito l'obiettivo; ha un raggio di cinquanta (50) mt., calcolato in linea d'aria tramite GPS avendo come riferimento di partenza la coordinata indicata nell'Op-Ord quale centro dell'Obiettivo ed è interdetta alle Op-For.

lett. j. "Zona di Rispetto" è la porzione circolare di terreno del raggio di duecento (200) mt., calcolati in linea d'aria tramite GPS avendo come riferimento di partenza il centro dell'Area Obiettivo; è interdetta al contingente Op-For, che potrà muoversi liberamente solo esternamente ad essa e non potrà mai penetrarvi.

lett. k. "Difensori Obiettivo" sono gli operatori posti a difesa degli obiettivi, quando previsto.

lett. l. "Contingente Op-For" sono gli operatori eventualmente posti dall'organizzazione a difesa e controllo dell'AO.

lett. m. "Punto di Fuoco" si intende il punto da cui un operatore ingaggia un avversario.

lett. n. "Ingaggio" scontro a fuoco con repliche Infra Red Gun "IRG".

lett. o. "Aiuto Cartografico" si intende un aiuto od un'informazione inerente la cartografia, l'orientamento e/o l'interpretazione dell'Op-Ord, richiesto, durante lo svolgimento della gara, dalla Pattuglia a Lungo Raggio all'organizzazione o che l'organizzazione passa comunque alla Pattuglia a lungo Raggio in evidente difficoltà, per consentirle di proseguire nello svolgimento della missione. La Pattuglia a Lungo Raggio che lo riceverà, sarà penalizzata con l'attribuzione di punteggio negativo. (**art. 18.4 lett. h**).

lett. p. "Bivacco" viene considerato bivacco una sosta prolungata, sia essa diurna o notturna.

lett. q. "Ora Ufficiale della Manifestazione" per il corretto svolgimento delle manifestazioni sarà utilizzata come ora ufficiale di gara l'ora solare indicata dagli strumenti GPS - UTC+1 dalla fine di Ottobre alla fine di Marzo e l'ora legale UTC+2 dalla fine di Marzo alla fine di Ottobre.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

SEZIONE II Specifiche di Gioco

TITOLO II ° - Tipologia, Composizione e Specifiche Generali della Pattuglia a Lungo Raggio; Regole Generali di Ingaggio e Gestione Penalità

Art. 2: Pattuglia a Lungo Raggio – Composizione e Dotazione della Pattuglia a Lungo Raggio

lett. a. La Pattuglia a Lungo Raggio per poter partecipare e concludere una manifestazione dovrà essere formata da massimo quattro (4) operatori; essi hanno il compito di raccogliere informazioni tramite l'osservazione, agire furtivamente in aree controllate da forze avversarie preponderanti ed acquisire obiettivi strategici necessari al compimento della missione assegnata, per colpire detti obiettivi o per disimpegnarsi da ingaggi con pattuglie Op-For o Counter Sniper.

lett. b. La Pattuglia a Lungo Raggio durante tutto lo svolgimento della missione dovrà muoversi in occultamento, cercando di non far rivelare la sua posizione.

lett. c. Le Pattuglie a Lungo Raggio infiltreranno nell'AO nelle modalità definite e comunicate dall'organizzazione. Il tempo di missione dovrà essere uguale per tutte le Pattuglie a Lungo Raggio partecipanti alla manifestazione e la navigazione all'interno dell'AO sarà libera.

lett. d. La Pattuglia a Lungo Raggio dovrà essere in grado di gestire in modo autosufficiente la propria permanenza in AO durante tutta la durata della manifestazione agonistica, in qualsiasi condizione meteo e senza poter contare su aiuti esterni di alcun genere; salvo quanto eventualmente previsto e comunicato dall'organizzazione nell'Op-Ord e/o in fase di briefing pre-gara.

lett. e. Le IRG con cui i componenti di ogni Pattuglia a Lungo Raggio potranno equipaggiarsi, dovranno rispettare le caratteristiche ed i parametri di settaggio previsti dal "Regolamento Tecnico FIGT-LaserTag" (scaricabile dal sito www.figt.it nei Documenti "Settore Tecnico-Agonistico") e quelli di seguito specificati nel presente Regolamento.

Art. 2.1: Specifiche generali per Pattuglie a Lungo Raggio

lett. a. Il comportamento degli operatori della Pattuglia a Lungo Raggio dovrà essere sempre civile ed improntato al rispetto del presente Regolamento, dell'avversario, dello staff Arbitrale e delle decisioni da esso prese; il mancato rispetto di questa norma verrà sanzionato con punti negativi (**art. 18.4 lett. f**). Nei casi di infrazione più gravi potrà essere comminata anche la squalifica del giocatore o dell'intera Pattuglia a Lungo Raggio.

lett. b. La Pattuglia a Lungo Raggio non potrà uscire dai confini dall'AO per tutta la durata della manifestazione; contravvenire a questa regola comporterà la squalifica delle Pattuglie coinvolte.

lett. c. La Pattuglia a Lungo Raggio durante il movimento libero in AO potrà separarsi in non più di due coppie di operatori e sugli Obiettivi potrà agire anche in tale formazione ridotta, salvo diversa disposizione dell'organizzazione da comunicarsi nell'Op-Ord o durante il briefing pre-gara. Operatori della Pattuglia a Lungo Raggio sorpresi nell'AO senza almeno un compagno a vista, comporteranno l'attribuzione di punti negativi (**art. 18.4 lett. n**).

lett. d. Per eventuali particolari modalità di esecuzione di alcuni Obiettivi, l'organizzazione potrà prevedere che l'infiltrazione e l'azione principale su di essi sia svolta da un limitato numero di operatori, mentre i restanti rimarranno in attesa, o svolgeranno altri compiti. E' onere dell'organizzazione specificare nell'Op-Ord ed in fase di briefing pre-gara compiti e modalità specifiche di acquisizione dei vari Obj.

lett. e. Durante una manifestazione nella fase diurna o notturna, la Pattuglia a Lungo Raggio, che senza nessun tipo di accorgimento difensivo reale a sua protezione, permette al contingente Op-For di sorprenderla durante una sosta prolungata, vedrà assegnarsi la penalità di "Scoperta del Bivacco" (**art. 18.4 lett. g**).

lett. f. Se dopo la sua infiltrazione la Pattuglia a Lungo Raggio decide di nascondere del materiale nell'AO, per recuperarlo in seguito e detto materiale dovesse essere scoperto dal contingente Op-

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

For, verrà requisito e portato all'organizzazione; quest'ultima lo custodirà fino al termine della manifestazione. Nel caso la pattuglia voglia rientrarne in possesso durante lo svolgimento della manifestazione, dovrà contattare l'organizzazione, che si occuperà di organizzare la consegna, attribuendo la penalità di "Scoperta del Bivacco" (**art. 18.4 lett. g**) alla Pattuglia a Lungo Raggio richiedente.

lett. g. E' data facoltà alla Pattuglia a Lungo Raggio di chiedere allo staff Arbitrale, esclusivamente a fine ingaggio e con modi civili ed educati, spiegazioni sulle decisioni prese; il mancato rispetto di questa norma verrà sanzionato con punti negativi (**art. 18.4 lett. o**). Nei casi di infrazioni più gravi potrà essere comminata anche la squalifica del giocatore o dell'intera Pattuglia a Lungo Raggio.

lett. h. La Pattuglia a Lungo Raggio potrà spostarsi solo a piedi; contravvenire a questa regola prevederà la squalifica; se l'organizzazione prevede altre modalità di spostamento dovrà renderlo noto e specificarlo nell'Op-Ord e/o in fase di briefing pre-gara.

lett. i. L'uso di fumogeni o di altro materiale pirotecnico, se non autorizzato o messo a disposizione dall'organizzazione, è severamente vietato; contravvenire a questa regola comporterà la squalifica della Pattuglia.

lett. j. L'accendere fuochi nell'AO, se non espressamente autorizzato dall'organizzazione, è vietato. Contravvenire a questa regola comporterà la squalifica della Pattuglia.

lett. k. E' severamente vietato abbandonare rifiuti nell'AO, questo come segno di civiltà, educazione, rispetto dell'ambiente; al contravvenire di questa regola verrà assegnata la squalifica.

lett. l. Alla Pattuglia a Lungo Raggio è vietato introdurre in AO, prima dell'inizio della manifestazione agonistica, materiale da utilizzarsi durante lo svolgimento della missione; se ciò dovesse essere scoperto, l'organizzazione procederà immediatamente alla squalifica della Pattuglia.

lett. m. Se nella carta dell'AO l'organizzazione ha evidenziato porzioni di terreno ritenute pericolose o interdette al passaggio, le Pattuglie a Lungo Raggio per motivi di sicurezza, dovranno tenersi a debita distanza senza mai oltrepassare i limiti imposti; il contravvenire a questa regola farà assegnare la squalifica della pattuglia.

lett. n. Nessun aiuto esterno potrà essere fornito alle Pattuglie partecipanti, salvo quanto eventualmente previsto e comunicato dall'organizzazione nell'Op-Ord e/o in fase di briefing pre-gara.; contravvenire a questa regola comporterà la squalifica.

lett. o. Durante lo svolgimento della missione, le Pattuglie a Lungo Raggio non potranno aiutarsi, collaborare tra loro o passarsi informazioni inerenti la missione stessa; contravvenire a questa regola comporterà la squalifica delle Pattuglie coinvolte.

lett. p. Nel caso in cui un operatore durante la manifestazione arrechi danni materiali a cose, persone o animali che niente abbiano a che fare con il gioco, ne risponderà personalmente, sia in sede civile sia penale e l'organizzazione provvederà alla sua squalifica.

lett. q. Alle Pattuglie a Lungo Raggio è vietato avere al seguito fotografi o altri operatori che le accompagnino durante il loro movimento in AO e sugli Obiettivi, salvo quanto eventualmente previsto e comunicato dall'organizzazione nell'Op-Ord e/o in fase di briefing pre-gara.

lett. r. E' consentita la ricognizione dell'AO ad esclusione dei quindici (15) giorni precedenti la gara. In qualunque modo scoperta, la trasgressione della presente norma da parte anche di un solo componente di una delle Pattuglie iscritte comporterà la squalifica dell'intera squadra.

Art. 2.2: Regole generali d'ingaggio per le Pattuglie a Lungo Raggio

lett. a. La Pattuglia a Lungo Raggio, anche se ingaggiata positivamente da membri del contingente Op-For o Counter Sniper, non ha nessun obbligo di portare a termine l'ingaggio e potrà disimpegnarsi dandosi alla fuga quando lo ritiene più opportuno.

Art. 2.3: Gestione delle Penalità

lett. a. La Pattuglia a Lungo Raggio alla quale dovessero essere assegnate complessivamente più di tre (3) penalità per:

- "Comportamento Antisportivo", **art.18.4 lett.e**
- "Comportamento Incivile e Offensivo" **art.18.4 lett.f**

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

- “Interferenza sulle Decisioni Arbitrali” **art.18.4 lett.o**
sarà squalificata dalla manifestazione per “Somma di Ammonizioni”.

Art. 2.4: Specifiche “Scheda Penalità Pattuglia a Lungo Raggio e Counter Sniper”

lett. a. L'organizzazione nella fase pre-gara provvederà a consegnare ad ogni Pattuglia due (2) “Schede Penalità” precedentemente compilate con:

- **Nome Evento**
- **ASD**
- **Nome Team**
- **Numero di ogni Operatore**

lett. b. L'organizzazione dovrà provvedere a inserire nello spazio “A” della Scheda il logo dell'associazione.

lett. c. L'organizzazione dovrà provvedere a plastificare la “Scheda” per permettere la sua buona conservazione in caso di intemperie e la Pattuglia a Lungo Raggio dovrà sempre mostrarla allo Staff Arbitrale quando richiesto, la sua non presentazione durante lo svolgersi della manifestazione, farà escludere la pattuglia dalla Classifica di Tappa.

lett. d. Durante la consegna l'organizzazione dovrà provvedere a controllare i dati riportati e trascritti su di essa e punzonare gli appositi spazi in base a:

- **Ruolo Operatore**
- **Numero Operatore**
- **Protezioni K**

lett. e. Nel caso una Pattuglia a Lungo Raggio nel corso della missione si accorga di aver smarrito una “Scheda Penalità” (o entrambe), avvertendo l'organizzazione potrà sostituirla con una nuova; verrà attribuito il punteggio negativo indicato dall'**art. 18.4 lett.p** ridotto della metà.

lett. f. La “Scheda Penalità” è scaricabile dal sito www.figt.it nella Modulistica “Sezione Tecnico-Agonistica”.

TITOLO III ° - Obiettivo: Definizione e Categorie

Art. 3: Obiettivo

lett. a. Con il termine Obiettivo, od Obj, si indica un punto dell'AO, determinato dall'organizzazione, che le Pattuglie a Lungo Raggio dovranno acquisire e/o sul quale dovranno eventualmente svolgere un compito ai fini dell'acquisizione; nelle manifestazioni di gioco a Pattuglia a Lungo Raggio l'organizzazione potrà prevedere Obiettivi di “Categoria 1 e Categoria 2”, a loro volta strutturati in base alle Tipologie indicate al Titolo IV°.

lett. b. L'organizzazione potrà scegliere se comunicare, nell'Op-Ord e/o durante il briefing pre-gara, l'ubicazione parziale o totale di qualsiasi Obiettivo tramite coordinate geografiche (fatto salvo quanto previsto dall'**Art.4 lett.c**); nel caso in cui l'Organizzazione optasse per non comunicare l'ubicazione di alcuni Obj, dovrà comunque specificare le modalità di reperimento di tali informazioni tattiche.

Art. 3.1: Obiettivo “Categoria 1”

lett. a. Gli Obiettivi di “Categoria 1” per l'ingaggio non necessitano di richiesta della Finestra d'Attacco. Essi possono essere controllati da Difensori Obiettivo e forze Op-For senza limiti di operatori e mezzi. E' preferibile disporre Obj di tale Categoria in zone di terreno che consentano alle Pattuglie a Lungo Raggio di avere una buona visibilità e possibilità di movimento intorno ad essi.

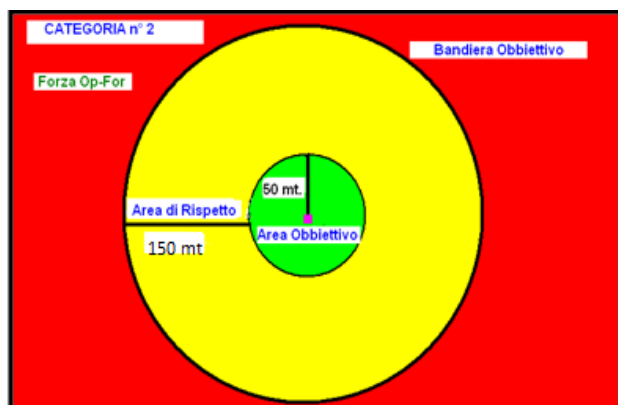
Art. 3.2: Obiettivo “Categoria 2”

lett. a. Gli Obiettivi di “Categoria 2” per l'ingaggio prevedono richiesta della Finestra d'Attacco. Vengano identificati numero due (2) settori ben distinti e con caratteristiche diverse, “Area Obiettivo” e “Zona di Rispetto”.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

lett. b. “L’Area Obiettivo” ha un raggio di cinquanta (50) mt., calcolato in linea d’aria tramite GPS avendo come riferimento di partenza la coordinata indicata nell’Op-Ord quale centro dell’Obiettivo ed è interdetta alle Op-For.

lett. c. La “Zona di Rispetto” ha un raggio di duecento (200) mt. calcolato in linea d’aria tramite GPS avendo come riferimento di partenza la coordinata indicata nell’OpOrd quale centro dell’Obiettivo. La “Zona di Rispetto”, è interdetta Op-For, che potranno muoversi liberamente solo esternamente ad essa e non potranno mai penetrarvi.



TITOLO IV ° - Obiettivo: Tipologie e Descrizioni

Art. 4: Tipologia degli Obiettivi

lett. a. Vengono identificate 6 Tipologie di Obiettivo:

- **Obj. Tipo A** Obiettivo di rilevante importanza strategica, con Difensori Obiettivo: “Categoria 2”
- **Obj. Tipo B** Punto di passaggio denominato “Way Point (WP)”.
- **Obj. Tipo C** Obiettivo da ricognire: “Categoria 1”.
- **Obj. Tipo D** Obiettivo in movimento: “Categoria 1” o “Categoria 2”.
- **Obj. Tipo E** Oggetto da recuperare, depositare o azione da compiere: “Categoria 1”.
- **Obj. Tipo F** Obiettivo di rilevante importanza strategica, ingaggiabile a distanza: “Categoria 1”.

lett. b. Ad esclusione degli Obj Tipo B, ogni obiettivo potrà essere costituito dalla combinazione di due o più delle Tipologie sopraindicate; in questo caso verrà assegnato un punteggio per ognuna delle Tipologie che lo compongono.

lett. c. L’ubicazione dei soli Obj di Tipo B e D potrà essere indicata non solo tramite coordinate geografiche, ma anche tramite indicazione di un settore o di un’area di prossimità all’interno dell’AO dove poterli individuare;

Art. 4.1: Descrizione Obiettivo Tipo A

lett. a. Obiettivo di “Categoria 2” di rilevante importanza strategica, controllato da Difensori Obiettivo; per acquisire l’Obj e totalizzare il punteggio massimo previsto la Pattuglia a Lungo Raggio dovrà procedere all’eliminazione dei Difensori ed alla corretta esecuzione delle eventuali ulteriori prove (nel caso in cui l’Obj sia complessivamente composto dalla combinazione di più Tipologie Obj), seguendo le indicazioni dell’Op-Ord.

lett. b. Obiettivo con richiesta della Finestra di Attacco. La Pattuglia a Lungo Raggio potrà procedere all’ingaggio solo allo scoccare della c.d.”Luce Verde”.

lett. c. L’Obiettivo dovrà essere identificabile (tramite posizionamento di una bandiera al suo centro o altro accorgimento) e potrà presentare strutture difensive artificiali o naturali.

Art. 4.2: Descrizione Obiettivo Tipo B

lett. a. Punto di passaggio o Way Point (WP), segnalato da cartello con una dimensione formato A3, riportante sigle alfanumeriche o immagini, che potrà essere affisso su un palo o sulle strutture presenti in AO.

lett. b. Per acquisire l’Obiettivo ed il punteggio previsto per ogni WP, le Pattuglie dovranno scattare

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

una foto digitale al cartello di segnalazione e/o trascrivere in modo preciso le eventuali sigle alfanumeriche "sull'Elenco WP" che verrà consegnato all'organizzazione durante l'esfiltrazione; sarà onere dell'organizzazione comunicare nell'Op-Ord e/o in sede di briefing pre-gara l'esatta modalità richiesta per l'acquisizione.

lett. c. Al fine della corretta ed inequivocabile acquisizione del WP, la sopramenzionata fotografia digitale dovrà raffigurare, oltre al cartello, anche almeno un membro della Pattuglia. All'esfiltrazione, o durante il debriefing, sarà onere dell'organizzazione verificare l'effettiva corrispondenza del soggetto fotografato con uno dei membri della Pattuglia.

lett. d. Durante le ore notturne i WP dovranno essere individuabili tramite la presenza di una star-light di colore rosso.

lett. e. Per questa Tipologia non è prevista la Finestra d'Attacco.

Art. 4.3: Descrizione Obiettivo Tipo C

lett. a. Obiettivo "Categoria 1" di rilevante importanza strategica da ricognire a distanza, tramite uso di binocoli o altro. E' compito dell'organizzazione posizionare questo tipo di obiettivi preferibilmente in zone di terreno dove sia possibile una loro ricognizione a 360°, nella più totale libertà di movimento e di azione; potrà essere attivo per tutto il tempo della manifestazione, oppure avere un'area temporale attiva parziale. L'organizzazione provvederà a specificare nell'OpOrd le modalità con cui le Pattuglie a Lungo Raggio potranno acquisire l'Obj ed il relativo il punteggio previsto per tale Tipologia ed a fornire alle Pattuglie l'eventuale documentazione da compilare a seguito della ricognizione.

lett. b. Per questa Tipologia non è prevista la Finestra d'Attacco.

lett. c. Per la sua identificazione, al centro dell'Area Obiettivo dovrà essere posizionata una bandiera od un cartello, di dimensioni non inferiori ad A3, visibile dall'esterno.

Art. 4.4: Descrizione Obiettivo Tipo D

lett. a. Obiettivo di rilevante importanza strategica con capacità di movimento che potrà essere organizzato sia in "Categoria1" sia in "Categoria 2" e potrà essere rappresentato da uno o più veicoli a motore o semplicemente da operatori appiedati in movimento.

lett. b. L'organizzazione provvederà a specificare nell'Op-Ord la modalità con cui le Pattuglie potranno acquisire l'Obj ed il relativo punteggio previsto per tale Tipologia.

lett. c. I veicoli a motore, dovranno avere i sensori con lampeggiante e sirena posizionati sul tetto, in modo da permettere l'ingaggio anche da lunghe distanze alle pattuglie Sniper, mentre in caso di operatori in movimento sarà sufficiente l'uso dei quattro (4) sensori posizionati sul copricapo.

lett. d. Per simulare la distruzione di un automezzo (fuoristrada o autoveicolo), la Pattuglia a Lungo Raggio lo dovrà colpire con le IRG in dotazione ed attivare i sensori (lampeggiante e sirena) posti sul tetto; ove l'Op-Ord preveda la sola immobilizzazione dell'automezzo a seguito dell'attivazione dei sensori, l'autista, udita la sirena, dovrà immediatamente fermarsi per permettere l'uscita dei possibili passeggeri. Questi ultimi, se lo ritengono opportuno, potranno comunque ingaggiare la Pattuglia a Lungo Raggio restando all'interno del mezzo.

lett. e. Per simulare la distruzione o comunque l'eliminazione del conducente di un veicolo a due ruote o di un quad, la Pattuglia a Lungo Raggio lo dovrà colpire con le IRG in dotazione ed attivare i sensori posti sulla testa del conducente stesso;

Art. 4.5: Descrizione Obiettivo Tipo E

lett. a. Obiettivo "Categoria 1" di rilevante importanza strategica, dove, in base a quanto specificato nell'Op-Ord, le Pattuglie a Lungo Raggio dovranno:

- recuperare un oggetto o del personale
- depositare un oggetto o del personale
- compiere un'azione (ad es. sabotare un impianto od interrompere linee di comunicazione)

lett. b. L'organizzazione provvederà a specificare nell'Op-Ord la modalità con cui le Pattuglie a Lungo Raggio potranno acquisire l'Obj ed il relativo il punteggio previsto per tale Tipologia.

lett. c. Obiettivo senza richiesta della Finestra di Attacco.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

lett. d. Per la sua identificazione, al centro dell'Area Obiettivo dovrà essere posizionata una bandiera od un cartello, di dimensioni non inferiori ad A3, visibile dall'esterno.

Art. 4.6: Descrizione Obiettivo Tipo F

lett. a. Obiettivo "Categoria 1" di rilevante importanza strategica, dove il bersaglio primario potrà essere rappresentato da una o più sagome fisse a dimensioni naturali, oppure da uno o più operatori messi a disposizione dall'organizzazione; sia le sagome sia gli eventuali figuranti dovranno essere equipaggiati con almeno quattro (4) sensori posizionati sul copricapo collegati all'An-Peq, in modo da consentire allo Staff Arbitrale di verificare l'acquisizione della prova.

lett. b. Oltre al bersaglio primario potranno essere presenti anche bersagli secondari e/o Difensori Obiettivo in numero non superiore a tre (3) operatori. Sarà compito dell'organizzazione specificare nell'Op-Ord l'esatta composizione del bersaglio primario, le modalità di sua identificazione e distinzione dagli eventuali bersagli secondari nonché la composizione di questi ultimi. L'eventuale presenza di Difensori Obiettivo dovrà essere comunicata almeno in sede di briefing pre-gara.

lett. c. Per acquisire l'Obj e totalizzare il punteggio massimo previsto la Pattuglia, rimanendo possibilmente in occultamento e comunque al di fuori dell'Area Obiettivo, dovrà ingaggiare e colpire solamente il bersaglio primario, oppure colpire i bersagli nella sequenza specificata nell'Op-Ord a cura dell'organizzazione. Nel caso in cui, per errore di identificazione, la Pattuglia colpisca od elimini un bersaglio diverso da quello/i indicati nell'Op-Ord (fatta eccezione per gli eventuali Difensori Obj), lo Staff Arbitrale assegnerà la metà del punteggio previsto.

lett. d. Lo Staff Arbitrale, avvenuta l'eliminazione del/i Bersaglio/i, provvederà a visualizzare sul display degli An-Peq bersaglio il "Colore/Numero giocatore" che ha/hanno effettuato il tiro/i tiri ed utilizzando il canale radio assegnato alla Pattuglia comunicherà l'esito unitamente ad un codice alfanumerico; detto codice dovrà essere riportato in forma scritta all'organizzazione in fase di esfiltrazione per confermare l'avvenuta acquisizione Obj.

lett. e. Se scoperta dagli eventuali Difensori Obiettivo la Pattuglia venisse ingaggiata, essa dovrà disimpegnarsi dallo scontro e tentare in seguito l'acquisizione dell'Obj. I colpi a segno o le eliminazioni saranno registrate dal sistema nelle statistiche finali di gioco.

lett. f. La Pattuglia potrà tentare più volte l'acquisizione dell'Obj, ma una volta acquisito anche parzialmente od in modo inesatto (vedi **lett. c.**) non potrà ingaggiarlo nuovamente. In caso contrario, lo Staff Arbitrale, verificata l'infrazione, provvederà ad assegnare la penalità prevista dall'art.18.4 lett.

lett. g. Per questa tipologia non è prevista la Finestra d'Attacco.

lett. h. Sarà compito dell'organizzazione posizionare questo tipo di obiettivi preferibilmente in zone di terreno dove sia possibile una loro ricognizione a 360°, nella più totale libertà di movimento e di azione; potrà essere attivo per tutto il tempo della manifestazione, oppure avere un'area temporale attiva parziale; per la sua identificazione, oltre agli eventuali bersagli fissi, al centro dell'Area Obiettivo dovrà essere posizionata una bandiera od un cartello, di dimensioni non inferiori ad A3, visibile dall'esterno.

Art. 4.7: Uso di Strutture e Ubicazione degli Obiettivi

lett. a. Se nell'AO sono presenti delle strutture già esistenti (ad es. edifici, capanni da caccia, muretti o simili) potranno essere utilizzate dall'organizzazione, in tutto od in parte, come obiettivi e/o strutture difensive; qualsiasi struttura utilizzata dovrà essere sicura ed agibile, per non mettere a rischio l'incolumità dei giocatori. In caso contrario la struttura dovrà essere visibilmente bandellata ed interdetta all'accesso da parte dei giocatori.

lett. b. L'organizzazione è libera di costruire delle strutture artificiali, tenendo presente che gli operatori eventualmente all'interno non dovranno mai usare come punti di fuoco piccoli pertugi o fessure; detto comportamento, se riscontrato dall'Arbitro o dal responsabile Obj, comporterà l'assegnazione della penalità di operatore Eliminato.

lett. c. Le Pattuglie a Lungo Raggio potranno individuare durante lo svolgimento della missione l'ubicazione degli Obiettivi eventualmente non segnalati nell'Op-Ord tramite :

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

- l'esecuzione di un'azione suggerita nell'Op-Ord, che ne permetta l'individuazione.
- il recupero di informazioni nell'AO che ne permetta l'individuazione.

TITOLO V ° Area Temporale

Art. 5: "Area Temporale" - Definizione

lett. a. Per "Area Temporale" si intende la porzione di tempo in cui l'Obiettivo è attivo ed ingaggiabile dalle Pattuglie.

lett. b. L'Area Temporale potrà essere attiva per tutta la durata della manifestazione o solo per una parte di essa.

lett. c. L'organizzazione ha l'obbligo di indicare nell'Op-Ord quali Aree Temporali saranno attive solo parzialmente durante lo svolgersi della manifestazione, per dare modo alle Pattuglie a Lungo Raggio di pianificare gli attacchi nei giusti tempi.

TITOLO VI ° Modalità Ingaggio Obiettivi con Finestra d'Attacco

Art. 6: "Finestra d'Attacco" - Definizioni

lett. a. Per "Finestra d'Attacco" si intende una porzione di tempo dedicata entro la quale una Pattuglia a Lungo Raggio avrà la possibilità di ingaggiare ed acquisire un Obiettivo di "Categoria 2".

lett. b. Le Pattuglie a Lungo Raggio potranno richiedere l'assegnazione della "Finestra d'Attacco":

- Richiesta "Diretta" = direttamente allo staff Arbitrale presente sull'Obj (od all'eventuale responsabile Obj), contattandolo via radio utilizzando un canale dedicato e specificato nell'Op-Ord a cura dell'organizzazione (od in altro modo comunicato).
- Richiesta "Centralizzata" = contattando l'HQ dell'organizzazione utilizzando un canale dedicato e specificato nell'Op-Ord (od in altro modo comunicato a cura dell'organizzazione)

lett. c. La Finestra d'Attacco dovrà avere un tempo d'apertura/chiusura variabile da un minimo di dieci (10) minuti ad un massimo di venticinque (25) minuti; sarà obbligo dell'organizzazione specificare nell'Op-Ord l'esatta durata della Finestra d'Attacco relativa ad ogni Obiettivo di "Categoria 2" presente in AO.

lett. d. L'orario di "apertura" della Finestra d'Attacco, vale a dire l'orario a partire dal quale la Pattuglia è autorizzata ad incominciare l'attacco all'Obj, viene definito convenzionalmente "Luce Verde".

Art. 6.1: Modalità della richiesta e Validità dell'Assegnazione

lett. a. La Pattuglia a Lungo Raggio che intenda richiedere l'assegnazione di una "Finestra d'Attacco" su di un Obj di "Categoria 2", al fine di evitare o ridurre al minimo le incomprensioni con lo Staff Arbitrale (o con il responsabile Obj) o con l'HQ dell'organizzazione, dovrà attenersi alla procedura che segue:

- Sintonizzarsi sul canale radio assegnato all'Obj e contattare lo Staff Arbitrale (o il responsabile Obj) oppure l'HQ, indicando, in modo chiaro e comprensibile, il nome e numero identificativi assegnati alla Pattuglia (ad es.: "Aquila5") ed attendere la risposta;
- Comunicare, in modo chiaro e comprensibile, la richiesta di assegnazione "Finestra d'Attacco" sull'obiettivo ed attendere la risposta;
- Comunicare, in modo chiaro e comprensibile, l'accettazione od il rifiuto della Finestra d'Attacco proposta dallo Staff Arbitrale (o dal responsabile Obj)

Esempio pratico di comunicazione Pattuglia-Staff Obj:

- Patt: " Obj Bravo, qui Aquila5"
- StaffObj: " Qui Obj Bravo. Avanti Aquila5"
- Patt: " Aquila5 chiede Finestra d'Attacco su Obj Bravo", ripetere il messaggio
- StaffObj: " La prima Finestra d'Attacco utile si apre alle ore 11.00", ripetere messaggio; "Aquila5, accetti?"

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

- Patt: "Accettiamo. Ok per "Luce Verde" alle ore 11.00", ripetere il messaggio.

lett. b. Lo Staff Arbitrale (od il responsabile Obj) o l'HQ, non ricontatterà la Pattuglia a Lungo Raggio per comunicarle "Luce Verde" per l'inizio dell'attacco. Sarà onere della Pattuglia a Lungo Raggio ricordare correttamente l'orario precedentemente assegnatole e procedere all'attacco allo scoccare della "Luce Verde". Farà fede unicamente l'orario GPS.

lett. c. La Pattuglia, per vedersi validamente assegnare una Finestra d'Attacco, dovrà richiederla tenendo presente che l'intera "Finestra" (dalla Luce Verde allo scadere del tempo concesso per l'acquisizione dell'Obj) dovrà necessariamente essere compresa entro l'Area Temporale attiva dell'Obiettivo. Contrariamente lo Staff Arbitrale (od il responsabile Obj) non potrà assegnare alcuna Finestra d'Attacco.

Art. 6.2: Penalità del "Fuori Finestra"

lett. a. L'attacco di un Obiettivo di "Categoria 2", senza che la Finestra d'Attacco venga richiesta e concessa, farà assegnare alla Pattuglia a Lungo Raggio la penalità del Fuori Finestra (**art. 18.4 lett. a**).

lett. b. Lo scadere della Finestra d'Attacco senza che sia avvenuto un ingaggio positivo (rappresentato da un colpo di striscio o andato a segno) farà assegnare la penalità del Fuori Finestra alla Pattuglia a Lungo Raggio (**art. 18.4 lett. a**).

lett. c. L'ingaggio positivo da parte dei Difensori Obiettivo, senza che la Pattuglia abbia in atto una Finestra d'Attacco validamente aperta, farà assegnare alla Pattuglia la penalità del Fuori Finestra (**art. 18.4 lett. a**).

TITOLO VII ° Modalità Ingaggio Obiettivi senza Finestra d'Attacco

Art. 7: Obiettivi "Senza Finestra d'Attacco"

lett. a. Negli Obiettivi "Categoria 1" non è prevista la richiesta di Finestra d'Attacco, di conseguenza le Pattuglie a Lungo Raggio potranno approssimarli e/o ingaggiarli liberamente.

lett. b. Le Pattuglie a Lungo Raggio dovranno sempre tenere presente la specifica Tipologia dell'Obj di "Categoria 1" che stanno approssiando e le conseguenti modalità di acquisizione.

TITOLO VIII° Numero e Comportamento Difensori Obiettivo

Art. 8: Difensori Obiettivo – Definizione e Numero

lett. a. Si definiscono "Difensori Obiettivo" tutti quegli operatori posti dall'organizzazione a difesa degli Obiettivi di "Categoria 1 o 2" che prevedano la loro presenza.; la difesa sarà attuata con l'uso attivo di IRG.

lett. b. Il numero dei Difensori Obiettivo non potrà superare le tre (3) unità per ogni Obj. La regola si applica a qualsiasi Tipologia di Obj che preveda la presenza di Difensori Obiettivo.

lett. c. Negli Obiettivi "Tipo A" i Difensori Obiettivo avranno un atteggiamento vigile ma non aggressivo e si muoveranno liberamente all'interno dell'Area Obiettivo. Se messi in allerta da avvistamenti, cambieranno immediatamente il loro atteggiamento da vigile ad aggressivo ed ingaggeranno le Pattuglie a Lungo Raggio, senza poter uscire dal perimetro dell'Area Obiettivo.

lett. d. Si definiscono "Comparsa Obiettivo" tutti gli operatori, eventualmente presenti su di un Obj, che interpretano un ruolo o svolgono un compito, senza uso o semplice porto di IRG. Non sono previsti limiti di numero.

TITOLO IX° Contingente OP-FOR-Composizione, Movimento e Comportamento

Art. 9: Il contingente Op-For

lett. a. Tutti gli operatori facenti parte del contingente Op-For, hanno il compito di pattugliare, sorvegliare e difendere da potenziali aggressioni l'intera AO, tentando di impedire alle Pattuglie a Lungo Raggio, se e quando intercettate, il libero movimento, l'acquisizione e la ricognizione degli Obiettivi ivi dislocati. **lett. b.** Salvo diversa disposizione dell'organizzazione, da comunicarsi nell'Op-Ord e/o durante il Briefing pre-gara, il contingente Op-For sarà operativo per l'intera durata

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

della gara.

lett. c. Il contingente Op-For potrà disporre di mezzi motorizzati ed utilizzarli sia internamente all'AO sia esternamente ad essa, in base alle esigenze organizzative.

Art. 9.1: Riconoscimento e movimento del contingente OP- FOR.

lett. a. Ogni operatore, dovrà essere riconoscibile tramite l'esposizione di una visibile fascia di colore bianco al braccio; in caso di pioggia la fascia dovrà essere posizionata esternamente all'eventuale abbigliamento protettivo e restare comunque ben visibile.

lett. b. Potranno sostare e pattugliare Obiettivi di Categoria 1 e muoversi su carrabili e sentieri di una certa importanza presenti in AO, o comunque in qualsiasi zona dove l'organizzazione ritenga importante la loro presenza.

lett. c. Sugli Obj. "Tipo B", gli operatori del contingente Op-For potranno transitare durante il pattugliamento ma, tassativamente, non sostare.

lett. d. I mezzi in uso al contingente Op-For, dovranno essere contraddistinti come segue :

- Fuoristrada o Autoveicoli tramite tre (3) "X" adesive, ben visibili, posizionate sulle portiere e sul cofano.

- Motoveicoli tramite due (2) "X" adesive, ben visibili, posizionate anteriormente e posteriormente.

L'organizzazione dovrà indicare nell'Op-Ord, o durante il Briefing pre-gara, il colore di detti adesivi.

lett. e. I movimenti del contingente Op-For dovranno comunque essere accuratamente determinati dall'organizzazione, che li dovrà anche monitorare durante lo svolgimento della gara.

Art. 9.2: Atteggiamento del contingente Op-For e regole di ingaggio

lett. a. Le forze Op-For, durante tutto lo svolgersi della gara avranno un atteggiamento vigile ma non aggressivo, potranno tendere imboscate o compiere rastrellamenti.

lett. b. Se durante il loro pattugliamento dell'AO, operatori del contingente Op-For sono allertati da rumori o da avvistamenti, cambieranno il loro atteggiamento da non aggressivo ad aggressivo e tenteranno di ingaggiare la Pattuglia a Lungo Raggio.

lett. d. Se durante il pattugliamento operatori del contingente Op-For si troveranno nei pressi della Zona di Rispetto di un Obiettivo di "Categoria 2" non potrà entrarvi, ma potrà ingaggiare eventuali Pattuglie a Lungo Raggio avvistate al suo interno, restandone all'esterno.

lett. e. Il contingente Op-For, non ha nessun obbligo di portare a termine un ingaggio positivo con una Pattuglia a Lungo Raggio e può disimpegnarsi dall'eventuale ingaggio quando lo ritiene più opportuno.

lett. f. Se nella carta dell'AO l'organizzazione ha evidenziato porzioni di terreno ritenute pericolose o interdette al passaggio, le forze Op-For potranno per motivi di controllo e sicurezza presidiarle e transitarvi a ridosso.

lett. g. L'eliminazione di operatori Op-For da parte delle Pattuglie a Lungo Raggio assegnerà il punteggio previsto dal sistema.

lett. e. E' permesso l'ingaggio ai mezzi del contingente Op-For e/o agli operatori trasportati su di essi, ed è altresì permesso che gli operatori trasportati sui mezzi ingaggino da essi. Nel caso in cui l'organizzazione prevedesse un diverso atteggiamento tattico dovrà specificarlo nell'Op-Ord e/o durante il Briefing pre-gara.

TITOLO X°- Comportamento dei Colpiti e Respawn

Art. 10: Comportamento dei Giocatori Colpiti ed Eliminati

lett. a. Il rilevamento degli operatori colpiti e/o eliminati durante un ingaggio è affidato ai sensori posti sulla testa/corpo di ogni operatore attivamente in gioco durante la gara ed al loro collegamento, tramite cavo o sistema wireless, all'An-Peq.

lett. b. Quando semplicemente "colpito" i sensori del giocatore emetteranno un lampo di luce rossa ed il sistema provvederà a decurtare il dovuto ammontare di "punti vita", che sarà determinato in base al "danno" causato dall'IRG dell'avversario.

lett. c. Quando "eliminato" i sensori del giocatore emetteranno luce rossa fissa, ove presente la cassa acustica del sistema emetterà un acuto suono di sirena ed il sistema provvederà a bloccare

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

completamente l'IRG, che sarà riattivata:

- Solo a seguito dell'intervento dello Staff Arbitrale (o Responsabile Obj) con N.1 abilitata, su Obj di Categoria 2;
- Decorso il tempo di Respawn, in tutti gli altri casi.

lett. d. Negli ingaggi positivi tra contingente Op-For o Pattuglie Counter-Sniper e Pattuglie a Lungo Raggio i sensori, quando colpiti, manderanno l'An-Peq in modalità Respawn e l'operatore, anche se eliminato, potrà disimpegnarsi continuando l'azione.

lett. e. Negli ingaggi positivi sugli Obiettivi di "Categoria 2" tra Difensori Obiettivo e Pattuglie a Lungo Raggio i sensori se colpiti manderanno l'An-Peq in modalità Fine Gioco e verranno riattivati dallo Staff Arbitrale al termine dell'azione.

lett. f. Negli ingaggi positivi sugli Obiettivi di "Categoria 2" tutti gli operatori colpiti, quindi con l'An-Peq in modalità fine gioco, dovranno:

- segnalare, ad alta voce, di essere stati colpiti, indipendentemente dall'eventuale segnalazione acustica del sistema (sirena) e/o dell'accensione (e permanenza in tale stato) dei led dei sensori;
- togliere l'elmetto od il boonie-hat/Jungle Cap
- immediatamente indossare una pettorina ad alta visibilità, fino alla riattivazione dell'An-Peq da parte dello Staff Arbitrale;
- In base a quanto stabilito nell'Op-Ord: restare fermi nel punto in cui sono stati colpiti, oppure dirigersi verso apposita "Zona Colpiti" (adeguatamente segnalata)

lett. g. In caso di trasgressione lo staff Arbitrale potrà assegnare la penalità di Comportamento Antisportivo (**art. 18.4 lett. e**) alla Pattuglia a Lungo Raggio; nel caso la trasgressione sia commessa da Difensori Obiettivo, lo Staff Arbitrale potrà assegnare alla Pattuglia a Lungo Raggio la totalità del punteggio previsto sull'obiettivo.

lett. h. Viene fatto divieto a tutti gli operatori eliminati, di comunicare via radio o verbalmente informazioni ai propri compagni durante l'attesa del Respawn o del Fine Ingaggio, in caso di trasgressione lo Staff Arbitrale provvederà:

- ad interrompere l'azione e decretare la "perdita dell'Obj", se commessa da uno o più operatori Pattuglia; la quale totalizzerà zero punti;
- ad assegnare alla Pattuglia "in Luce Verde" la totalità del punteggio previsto per l'Obj., se commessa da Difensore Obiettivo

lett. k. Se durante la gara due (2) Pattuglie a Lungo Raggio erroneamente si ingaggiano tra loro, l'accaduto non produrrà nessun effetto per gli eventuali colpiti, perché l'impostazione degli An-Peq sarà posizionata su "Fuoco Amico Off" ed il colpo "Blu su Blu" non andrà ad influire negativamente sulle statistiche di gioco e sul relativo punteggio dell'operatore che fosse stato erroneamente colpito od eliminato.

Art. 10.1: Respawn dei Giocatori Eliminati

lett. a. L'operatore della Pattuglia a Lungo Raggio eliminato da un operatore Counter-Sniper o dal contingente Op-For avrà un Respawn di 5min.

lett. b. L'operatore della Pattuglia Counter-Sniper o del contingente Op-For eliminato avrà un Respawn di 10min.

TITOLO XI° Attrezzature degli Atleti partecipanti

Art. 11: Equipaggiamento base dei giocatori (Pattuglie a Lungo Raggio e Counter-Sniper, Difensori Obiettivo ed Op-For).

lett. a. Durante ogni fase di gioco è consentito ai giocatori l'uso di una o più repliche IRG, siano esse lunghe o corte.

lett. b. Non è consentito durante lo svolgimento della missione sostituire, l'An-Peq o parti della IRG, il contravvenire a quanto sopra descritto decreterà la squalifica del giocatore colto in flagrante.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

lett. c. Nel caso di guasto o mal funzionamento della IRG, durante lo svolgimento della manifestazione, le Pattuglie a Lungo Raggio dovranno rivolgersi all'organizzazione per la sostituzione. La richiesta all'organizzazione dovrà essere fatta sul canale radio di emergenza fornito dall'organizzazione, la quale dovrà provvedere nel minor tempo possibile alla sostituzione.

lett. d. E' ammesso l'uso ed il porto di lame consentite dalle vigenti leggi, viceversa viene sanzionato con la squalifica del giocatore l'uso ed il porto di quelle proibite. Si rammenta che ogni giocatore è civilmente e penalmente responsabile dei propri comportamenti durante l'utilizzo di detti strumenti e si raccomanda, sempre, la massima prudenza ed attenzione durante il loro utilizzo.

lett. e. E' consentito l'uso di apparecchi radio trasmettenti. Ogni possessore è civilmente e penalmente responsabile del proprio apparecchio, nel caso sia necessario avere delle autorizzazioni particolari che ne consentano l'utilizzo.

lett. f. E' consentito l'utilizzo di binocoli, bussole, rilevatori di calore, sistemi di navigazione satellitare o di apparecchi per la visione notturna, purché autorizzati dalle leggi vigenti, tenendo presente che ogni possessore è civilmente e penalmente responsabile del proprio apparecchio nel caso siano richieste autorizzazioni particolari che ne autorizzino il possesso e/o l'uso.

lett. g. Ogni giocatore è libero di indossare il mimetismo che ritiene più opportuno e consono in base alle caratteristiche del terreno e dell'ambiente circostante.

lett. h. L'An-Peq potrà essere posizionato sulla IRG o separato da essa. Se separato dalla IRG (ad es. sistema multi-arma) dovrà essere collegato ad essa mediante connessione wireless o cavo; il sistema dovrà essere rigorosamente originale ed approvato dalla RedRay, senza modifiche che ne intacchino le caratteristiche tecnico funzionali.

lett. i. Tutti gli operatori delle Pattuglie a Lungo Raggio o CounterSniper, i Difensori Obiettivo e contingente Op-For che faranno uso di IRG dovranno posizionare sulla testa/corpo i Sensori di Ricezione in base a quanto stabilito dal Regolamento Tecnico FIGT-LaserTag, al quale si rinvia.

lett. j. La manomissione anche di un solo sensore da parte di operatori di una Pattuglia, se giudicata volontaria dallo Staff Arbitrale, comporterà l'immediata squalifica del giocatore; si sottolinea che il sistema, rilevato il "malfunzionamento" del sensore, entrerà in blocco e per essere riattivato sarà necessario l'intervento dell'organizzazione con l'utilizzo di una delle "N1" abilitate.

lett. k. Se durante un ingaggio lo staff Arbitrale riscontrerà la presenza di un operatore della Pattuglia a Lungo Raggio con i "Sensori" posizionati in modo da non poter rilevare i colpi ricevuti, gli assegnerà la penalità di Comportamento Antisportivo (**art. 18.4 lett. e**).

lett. l. Se durante un ingaggio lo staff Arbitrale riscontrerà la presenza di un operatore dei Difensori Obiettivo, o del contingente Op-For, con i "Sensori" posizionati in modo da non poter rilevare i colpi ricevuti, dichiarerà l'operatore "colpito" ed assegnerà alla Pattuglia la totalità del punteggio previsto per l'Obj.

lett. m. È consigliato l'uso dell'elmetto a tutti i giocatori impegnati in campo durante la gara, per ragioni sicurezza e protezione personale. È altresì consigliato l'uso di occhiali protettivi.

lett. n. A tutti i giocatori impegnati in campo durante la gara è vietato indossare copri capi che non consentano una corretta ricezione ai sensori o che la inibiscano; sono formalmente vietati:

- Boonie Hat/Jungle Cap con tesa di larghezza superiore ai 4cm.
- Cappellini da baseball

Saranno l'organizzazione e lo staff Arbitrale a vigilare circa il rispetto di questa regola da parte di tutti i partecipanti prima dell'infiltrazione e durante lo svolgersi della gara. Agli operatori ritenuti inosservanti verrà comminata la penalità di Comportamento Antisportivo (**art.18.4 lett. e**).

lett. o. Non si potranno indossare e dovranno nel caso essere rimossi dalle BDU, stemmi, mostrine e gradi dell'Esercito Italiano o di altra forza armata attuale o passata. Il contravvenire a questa regola inibirà al giocatore l'accesso alla gara.

Art. 11.1: Caratteristiche e specifiche delle IRG utilizzate in gioco

lett. a. E' obbligatorio per tutti i giocatori utilizzare repliche regolarmente autorizzate dalla Commissione Consumativa del Ministero degli Interni, sulle quali sia installato il sistema IR Red Ray,

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

aggiornato con il protocollo i gioco FIGT 200 e che rispettino integralmente i parametri strutturali e funzionali dettati dal Regolamento Tecnico, al quale si rimanda.

lett. b. Le IRG utilizzate in gioco da qualsiasi operatore dovranno altresì essere settate, a suo onere e cura, in base ai parametri comunicati dall'organizzazione nell'Op-Ord. (**art.13 lett.k**)

lett. c. L'organizzazione nel pre-gara provvederà alla "Verifica Setting e Blindatura IRG" (**art.14.2**). L'operatore della Pattuglia (a Lungo Raggio o Counter-Sniper) che dovesse presentarsi alla Verifica con IRG ingiustificatamente non settate, o con setting non conformi al Regolamento Tecnico FIGT-LaserTag ed alle specifiche previste dall'Op-Ord, sarà sanzionato con partenza ritardata alla conclusione delle operazioni di settaggio che saranno svolte dopo che le altre Pattuglie avranno completato l'infiltrazione.

lett. d. Durante lo svolgimento della gara l'organizzazione potrà effettuare quante Verifiche IRG ritiene opportuno sulle IRG di qualsiasi operatore attivamente impegnato in AO; se durante uno di questi controlli, od all'esfiltrazione, verranno rilevate difformità rispetto ai setting previsti e "blindati", al giocatore responsabile verrà comminata la squalifica.(vedasi anche **art.14.2**)

TITOLO XII ° Protezioni Balistiche e Ruoli Speciali

Art. 12: Le protezioni balistiche

lett. a. Durante le manifestazioni ufficiali FIGT Pattuglia a Lungo Raggio & Counter Sniper le protezioni balistiche saranno attive ed utilizzabili da ogni giocatore presente in AO durante la gara; tutti i giocatori che indosseranno Elmetti e/o Gilet Tattici provvisti di alloggiamento anteriore/posteriore per piastre balistiche andranno ad aumentare i propri "Punti Protezione" configurabili sul sistema.

lett. b. I Punti Protezione saranno visualizzati dal display dell'An-Peq (o del sistema Multi-arma) tramite la lettera "G" presente nella parte inferiore destra della schermata principale.

lett. c. Per quanto attiene il setting delle Protezioni Balistiche e la metodologia di attribuzione dei "Punti Protezione" si farà integralmente riferimento al Regolamento Tecnico FIGT-LaserTag, al quale si rinvia.

lett. d. La "Verifica setting IRG" durante la fase pre-gara comprenderà anche la verifica della corretta configurazione delle eventuali Protezioni Balistiche che il giocatore intende utilizzare; l'organizzazione verificherà la corrispondenza del fattore "G" visualizzato dal sistema del giocatore con l'equipaggiamento che egli utilizzerà in gara.(vedasi anche art.11.1 lett.c; art.

lett. e. L'operatore sarà obbligato a mantenere per tutta la durata della manifestazione la configurazione delle protezioni balistiche scelte e nel caso durante un controllo od all'esfiltrazione lo staff Arbitrale notasse una differenza verrà assegnata la penalità di Comportamento Antisportivo (**art. 18.4 lett. e**).

Art. 12.1: Operatore Medico e Geniere nella Pattuglia a Lungo Raggio e Counter-Sniper

lett. a. Nei casi in cui l'Op-Ord preveda la presenza di un "Medico" fra i componenti della Pattuglia a Lungo Raggio , il giocatore designato a ricoprire tale ruolo, provvederà a configurare l'An-Peq in modalità "medico ON". Nessun altro componente della Pattuglia potrà abilitare detta funzione.

lett. b. Ogni "Medico" avrà a disposizione per tutta la manifestazione un numero prestabilito di "pacchetti medicazione" da trenta (30) punti vita l'uno. Sarà onere dell'organizzazione specificare nell'Op-Ord il numero di "pacchetti medicazione" a disposizione dei "Medici" e le eventuali modalità specifiche di utilizzo.

lett. c. Le operazioni di "cura" avranno un tempo pari a venti (20) secondi ogni dieci (10) punti vita "curati". Durante le operazioni di "cura" le IRG saranno rese inutilizzabili dal sistema.

lett. d. Nei casi in cui l'Op-Ord preveda la presenza di un "Geniere" fra i componenti della Pattuglia, il giocatore designato a ricoprire tale ruolo, provvederà a configurare l'An-Peq in modalità "geniere ON". Nessun altro componente della Pattuglia potrà abilitare detta funzione.

lett. e. Ogni "Geniere" avrà a disposizione per tutta la manifestazione un numero prestabilito di "pacchetti munizioni" da xxx (xx) "proiettili" l'uno. Sarà onere dell'organizzazione specificare nell'Op-Ord il numero di "pacchetti munizioni" a disposizione dei "Genieri" e le eventuali modalità specifiche di utilizzo.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

lett. f. Le operazioni di ricarica avranno un tempo pari a xxx (xx) secondi ogni xxx (xx) “proiettili” ricaricati.

lett. g. L'Op-Ord potrà prevedere che soltanto il “Geniere” della Pattuglia risulti abilitato a compiere determinate operazioni specifiche (Obj TipoE, ad es. disattivazione di un ordigno rappresentato da una TK3).

SEZIONE III

Specifiche Organizzative – Gestione punteggi, Controversie e Classifiche

TITOLO XIII° Compiti dell'ASD Organizzatrice di una Manifestazione Agonistica FIGT-Settore LaserTag

Art. 13: Principi Organizzativi Generali FIGT-LaserTag

lett. a. Le associazioni sportive che organizzano delle manifestazioni agonistiche per conto della Federazione dovranno garantire gli standard che la stessa richiede per il loro svolgimento.

lett. b. L'Associazione organizzatrice deve provvedere a ottenere l'autorizzazione all'utilizzo del terreno dove si svolgerà la manifestazione, provvedendo ad avvisare anche le competenti Forze dell'Ordine, come indicato nell'informativa “Informativa Gestione dei Campi di Gioco Ed.1 del 02.01.13.”, disponibile sul sito www.figt.it nella sezione Documenti “Settore Legale”

lett. c. L'Associazione organizzatrice deve provvedere al servizio di pronto soccorso professionale, necessario in caso di infortunio di operatori durante lo svolgimento della manifestazione.

lett. d. L'Associazione organizzatrice deve provvedere a segnalare tramite “Cartelli”, posti presso gli accessi al terreno di gioco, lo svolgersi della manifestazione indicandone gli orari e la data, per avvertire e informare gli eventuali passanti o abitanti.

lett. e. L'Associazione organizzatrice deve controllare la regolare affiliazione e il regolare tesseramento degli atleti presenti nelle Pattuglie a Lungo Raggio iscritte alla manifestazione, nel caso ci fossero irregolarità, gli atleti non verranno fatti partecipare.

lett. f. L'Associazione organizzatrice dovrà provvedere a stampare due (2) “Schede Penalità” per ogni Pattuglia in gara la “Scheda Penalità”, provvedendo a plastificarle e compilarle come indicato dall'**art. 2.5 lett. a.**

lett. g. L'Associazione organizzatrice dovrà provvedere a stampare per ogni Pattuglia partecipante la “Lista dei Punteggi” di tutti gli obiettivi della manifestazione ed inserirla in una busta sigillata.

lett. h. L'Associazione organizzatrice deve tenere un briefing alle Pattuglie partecipanti alla manifestazione almeno trenta (30) minuti prima dell'infiltrazione.

lett. i. L'Associazione organizzatrice deve rendere noto a tutte le Pattuglie iscritte gli “Ordini di Missione” (c.d. Op-Ord) entro quindici (15) giorni prima dell'inizio della gara. L'Op-Ord dovrà essere comunicato alle Pattuglie, in regola con l'iscrizione alla manifestazione, tramite e-mail, pubblicazione su di un sito internet, oppure inviato a mezzo posta.

lett. j. L'Op-Ord dovrà necessariamente presentare il seguente contenuto minimo:

- Carta topografica dell'AO (CTR o IGM) con evidenziato il confine di gioco (se non presente si intenderà “Area Operativa” tutta l'area raffigurata nella cartina) ed eventuali porzioni di terreno ritenute pericolose o comunque interdette al passaggio. Se non visibile sulla carta topografica (o parte di essa) fornita, dovrà essere specificata la sua scala;

- La Categoria, la Tipologia e le coordinate di ogni Obiettivo del quale l'organizzazione intenda comunicare preventivamente la presenza alle Pattuglie partecipanti. Nel caso in cui l'organizzazione opti per non comunicare immediatamente la posizione di tutti gli Obiettivi presenti in AO, dovrà indicare le modalità di reperimento di tale informazione tattica.

- Map Datum (ad es. Roma1940, WGS84, Europa1950, ecc...) della griglia utilizzata dalla carta topografica fornita e con il quale sono stati rilevati i punti GPS comunicati, al fine di consentire alle Pattuglie partecipanti sia un corretto settaggio dei propri GPS sia di riportare correttamente le

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

coordinate sulla carta topografica. Si specifica che tutte le coordinate dovranno essere rilevate ed espresse mantenendo il medesimo Map Datum.

- La modalità di acquisizione dei vari Obiettivi al fine del conseguimento del punteggio previsto.
- Nel caso di Obiettivi "Categoria 2" (ovvero con richiesta di Finestra di Attacco):
 - la modalità, "Diretta" o "Centralizzata", di gestione delle richieste di Finestra di Attacco;
 - il canale radio assegnato ad ogni Obiettivo, tramite il quale le Pattuglie potranno richiedere l'assegnazione di una Finestra di Attacco.
- Gli orari della registrazione atleti, verifica setting e blindatura IRG, briefing pre-gara, infiltrazione, esfiltrazione, debriefing post-gara e comunicazione classifiche/premiazione.
- Tempo Minimo e Tempo Massimo di missione.
- Lo specifico setting (ovvero i parametri di settaggio) delle IRG previsto per la gara (che i partecipanti dovranno provvedere ad impostare sulle loro IRG; vedasi **art.14.2 lett.a**)
- Canale Radio Emergenza per richiesta sostituzione LTG, per infortuni od altri problemi.
- Due numeri di cellulare dell'organizzazione attivi per tutta la manifestazione .
- Indicazioni per raggiungere il luogo dove si svolgerà la manifestazione.

lett. k. Se logisticamente realizzabile, L'Associazione organizzatrice segnalerà ai partecipanti apposite aree dove sarà possibile provare le IRG e/o tarare le ottiche prima dell'inizio della gara.

lett. l. L'Associazione organizzatrice dovrà predisporre un luogo sicuro ed asciutto ove custodire le IRG di riserva (già verificate e blindate definitivamente) eventualmente testate dalle Pattuglie.

lett. m. L'Associazione organizzatrice dovrà garantire la massima copertura radio possibile dell'AO, eseguendo anticipatamente delle prove tecniche in tal senso; ciò non escluderà la possibile presenza di zone dell'AO ove non è possibile né trasmettere né ricevere a causa della conformazione del terreno; in questo caso le Pattuglie dovranno provvedere a spostarsi e portarsi in una zona dove sia possibile la trasmissione radio o telefonica.

lett. n. Se logisticamente realizzabile, L'Associazione organizzatrice provvederà a gestire presso il proprio HQ le comunicazioni radio relative alla Richiesta Centralizzata delle Finestre di Attacco dotandosi di adeguati apparati tecnici e dovrà tassativamente garantire l'operatività del servizio durante tutta la durata dell'Area Temporale di attività degli Obj di Categoria 2.

lett. o. L'Associazione organizzatrice dovrà gestire l'eventuale esfiltrazione anticipata ed i ritiri per infortuni degli operatori delle Pattuglie come indicato nell'**art. 2.4**

TITOLO XIV° Fasi Pre-Gara

Art. 14: Fasi pre-gara ed Orari

lett. a. L'organizzazione dovrà provvedere ad organizzare e gestire le seguenti Fasi Pre-Gara:

1. "Registrazione Atleti" e consegna "Scheda Penalità"
2. "Verifica setting IRG, controllo Proiettore e Blindatura IRG"
3. "Briefing pre-gara"
4. "Verifica setting IRG, controllo Proiettore e Blindatura IRG" del contingente Op-For e dei Difensori Obiettivo.

lett. b. Gli orari di svolgimento delle sopraindicate Fasi pre-gara dovranno essere chiaramente indicati nell'Op-Ord a cura dell'organizzazione.

Art. 14.1: Registrazione ed Identificazione degli Atleti

lett. a. Prima dell'inizio della gara, l'organizzazione provvederà a controllare l'identità, il regolare tesseramento FIGT per l'anno in corso e l'eventuale iscrizione al Campionato Nazionale di ogni componente delle Pattuglie iscritte alla gara.

lett. b. Ogni Pattuglia dovrà presentarsi all'organizzazione con il modulo "Scheda Registrazione Atleti" già debitamente compilato nelle parti di sua spettanza; il modulo è scaricabile dal sito www.figt.it nella sezione Modulistica "Settore Tecnico-Agonistico".

lett. c. L'organizzazione consegnerà ad ogni Pattuglia due (2) "Schede Penalità"; sarà compito della pattuglia custodirle e mostrarle allo Staff Arbitrale quando richiesto; l'eventuale smarrimento di una delle Schede Penalità, verrà attribuito il punteggio negativo indicato dall'**art. 18.4 lett.p**

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

(ridotto della metà nel caso previsto dall'**art.2.4 lett.e**).

lett. d. L'organizzazione provvederà a fare firmare al caposquadra la busta sigillata, contrassegnata con il nome identificativo di missione assegnato ad ogni Pattuglia, contenente la "Lista dei Punteggi"; detta busta verrà riconsegnata ai caposquadra all'esfiltrazione o durante il debriefing.

Art. 14.2: Verifica Setting e Blindatura IRG

lett. a. L'organizzazione nel pre-gara provvederà esclusivamente alla Verifica del Setting delle IRG dei giocatori; i quali dovranno presentarsi alla Verifica con le IRG già correttamente settate sia per quanto attiene le specifiche dettate dal Regolamento Tecnico, sia per quanto attiene lo specifico setting relativo alla gara comunicato nell'Op-Ord.

lett. b. Durante la Verifica IRG i giocatori potranno far testare fino a quattro (4) IRG a testa; si ricorda che esse dovranno essere presentate con i rispettivi An-Peq già settati. Tutte le IRG eventualmente testate dalla pattuglia, eccedenti quelle utilizzate da ciascun operatore in gara, verranno custodite a cura dell'organizzazione (**art.13. lett.I**)

lett. c. Dopo la Verifica, l'organizzazione provvederà alla "Blindatura An-Peq"; trasmettendo agli An-Peq delle IRG, tramite le NR1 abilitate, un codice univoco e non riproducibile che non permetterà la modifica delle impostazioni o la manomissione dei dati registrati durante lo svolgimento della missione. L'operazione potrà essere effettuata esclusivamente tramite l'utilizzo delle N.1 abilitate dall'organizzazione ed il codice utilizzato sarà valido soltanto per la manifestazione in corso.

lett. d. Durante lo svolgimento della gara l'organizzazione potrà effettuare quante Verifiche IRG ritiene opportuno, dall'infiltrazione fino all'esfiltrazione, tenendo presente che dovrà sempre effettuarle utilizzando le N.1 appositamente abilitate.

Art. 14.3: Briefing pre-gara

lett. a. Prima dell'inizio della gara l'organizzazione provvederà a tenere un briefing ai componenti delle Pattuglie per:

- analizzare i dati significativi della missione che si apprestano a svolgere
- comunicare eventuali ordini di missione non compresi nell'Op-Ord
- consegnare eventuale documentazione aggiuntiva (ad es. elenco dei WP da compilare a cura delle Pattuglie, ove richiesto)
- comunicare o ribadire eventuali ulteriori informazioni logistiche, di sicurezza o comunque utili allo svolgimento della missione

lett. b. L'orario del briefing e gli operatori che vi potranno prendere parte saranno indicati nell'Op-Ord.

lett. c. Il briefing si dovrà effettuare almeno un'ora prima dell'infiltrazione, salvo indicazioni diverse date dall'organizzazione nell'Op-Ord.

TITOLO XV° Infiltrazione – Esfiltrazione – Gestione Ritiri

Art. 15: Infiltrazione

lett. a. Il punto di "Infiltrazione", o punto di partenza della missione, sarà definito dall'organizzazione; il punto di Infiltrazione potrà essere posizionato lungo i margini dell'AO o in una porzione specifica di essa; sarà compito dell'organizzazione specificare nell'Op-Ord e ribadire durante il briefing pre-gara: l'orario, le modalità e le coordinate (od il luogo) di Infiltrazione delle Pattuglie a Lungo Raggio

lett. b. Le Pattuglie a Lungo Raggio non potranno introdursi nell'AO prima dell'orario previsto per l'Infiltrazione

lett. d. La Pattuglia a Lungo Raggio che, per problemi di qualsiasi natura, si presenterà in ritardo all'Infiltrazione non riceverà alcuna penalità, ma dovrà comunque terminare la missione entro il tempo massimo indicato dall'organizzazione.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

Art. 15.1: Esfiltrazione

lett. a. Allo scadere del tempo massimo di missione dovranno essere interrotte tutte le attività di gioco; le Pattuglie a Lungo Raggio ancora in AO dovranno in ogni caso raggiungere l'esfiltrazione per rendere valida la gara e vedersi assegnato il punteggio.

lett. b. Il punto di “**Esfiltrazione**”, o punto di fine missione, sarà definito dall'organizzazione, che dovrà specificare nell'Op-Ord: l'orario, le modalità e le coordinate (od il luogo) di Esfiltrazione delle Pattuglie.

lett. c. Ogni Pattuglia a Lungo Raggio è libera di esfiltrare quando lo riterrà più opportuno, ma sempre entro e non oltre il tempo massimo. In caso contrario la Pattuglia a Lungo Raggio ritardataria sarà penalizzata con l'attribuzione di punteggio negativo. (**art.18.4 lett.i**)

lett. d. L'orario di Esfiltrazione sarà preso presso la coordinata indicata dall'organizzazione, al transito dell'ultimo componente della pattuglia a Lungo Raggio ; dopo di che gli operatori della Pattuglia a Lungo Raggio provvederanno a consegnare al responsabile dell'organizzazione tutto il materiale previsto, ovvero:

- N°2 Schede Penalità Pattuglia
- Tutte le Schede Obj (ove previste)
- Modulo Recon Obiettivo Tipo C compilato dalla Pattuglia a Lungo Raggio (ove richiesto)
- Elenco Way Point compilato (ove richiesto)
- Gli apparecchi fotografici, per la convalida del WP o di eventuali azioni effettuate durante la missione che ne richiedevano l'uso.
- Tutto il materiale raccolto durante la missione ed indicato dall'organizzazione nell'Op-Ord.

lett. e. La mancata esfiltrazione, o comunque l'esfiltrazione 90 minuti dopo lo scadere del tempo massimo di missione stabilito dall'organizzazione, comporterà la squalifica della Pattuglia a Lungo Raggio ritardataria e la sua esclusione dalla classifica. (**art.18.4 lett. I**).

Art. 15.2: Modalità di gestione dell'Esfiltrazione

lett. a. L'organizzazione raccoglierà tutto il materiale consegnato dalla Pattuglia (**art.15.1 lett.d**) nell'apposita “Scatola o Busta Materiali”. L'organizzazione dopo aver inserito il materiale nella “Scatola o Busta” ed averla chiusa provvederà ad indicare su di essa l'Identificativo della Pattuglia e l'orario di Esfiltrazione

lett. b. L'organizzazione una volta assegnato l'orario di esfiltrazione e chiusa la “scatola o busta materiali”, non ne permetterà più l'apertura, la modifica del contenuto o l'aggiunta di materiali o documenti da parte della Pattuglia esfiltrata.

lett. c. Concluse le operazioni di cui sopra l'organizzazione procederà, tramite le N.1 abilitate, a scaricare i dati contenuti nella memoria del An-Peq di ogni componente della Pattuglia appena esfiltrata

Art. 15.3: Esfiltrazione anticipata e gestione ritiri per infortuni

lett. a. Nelle manifestazioni che si svolgono in un'unica Fase di Gioco le Pattuglie che, per vari motivi, si ritirano arrivando ad esfiltrare nel punto indicato dall'organizzazione, si vedranno calcolare ed attribuire i punti acquisiti fino a quel momento.

lett. b. Nel caso in cui tutti gli operatori della Pattuglia facciano urgente richiesta di essere recuperati in campo dall'organizzazione entro l'orario di esfiltrazione stabilito, la Pattuglia sarà registrata dallo Staff Arbitrale come “Team Ritirato” si vedrà calcolare ed attribuire i punti acquisiti fino a quel momento e le sarà assegnata una penalità (**art. 18.4 lett. h**).

lett. c. Le Pattuglie che, per vari motivi, facciano urgente richiesta di essere recuperate in campo dall'organizzazione dopo lo scadere dell'orario di esfiltrazione stabilito, saranno squalificate ed escluse dalla classifica.

lett. d. L'esfiltrazione anticipata dovuta a infortuni o altro, di qualsiasi operatore deve essere immediatamente comunicata all'organizzazione sul Canale radio di Emergenza (se irreperibile mandare un sms), comunicando:

- Nome del Team

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

- Coordinata del punto di stazionamento
- Problema

Gli operatori che non richiedono l'esfiltrazione con tale modalità saranno considerati come ancora in gioco e quindi ingaggiabili dal contingente Op-For o Counter Sniper.

lett. e. Gli operatori ritirati come descritto alle lett.b,c,d del presente articolo dovranno consegnare al personale incaricato, tutto il materiale previsto dall'**art.15.1 lett.d**; l'organizzazione, ricevuto il materiale, provvederà a gestirlo come indicato all'**art.15.2 lett.a** indicando sulla Scatola o Busta "Team Ritirato".

TITOLO XVI° Debriefing ed Attribuzione dei Punteggi

Art. 16: Gestione Debriefing di fine missione

lett. a. L'organizzazione chiamerà le Pattuglie a Lungo Raggio al debriefing di fine missione seguendo l'ordine di esfiltrazione in base all'orario indicato sulla "Scatola o Busta Materiali" di ogni Pattuglia.

lett. b. In sede di debriefing, l'organizzazione provvederà a consegnare ad ogni Pattuglia, la busta sigillata e firmata contenente la "Lista dei Punteggi".

lett. c. Durante debriefing l'organizzazione esaminerà insieme alla Pattuglia il contenuto della "Scatola o Busta" contenente il materiale consegnato all'esfiltrazione.

lett. d. Durante il Debriefing, nel caso vi fossero "Contestazioni" verbalizzate sulle "Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni" l'organizzazione le esaminerà e valuterà insieme al responsabile della Pattuglia, che ne spiegherà cause e motivi.

lett. e. La natura o la complessità delle contestazioni, verbalizzate sulle "Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni", potrebbero rendere necessaria anche la presenza dell'Arbitro di competenza; in questi casi l'esame della controversia avverrà prendendo in considerazione sia il referto orale dell'Arbitro sia le argomentazioni del responsabile della Pattuglia, in modo da chiarire e definire l'accaduto nel modo più rapido ed equo possibile.

lett. f. Esauriti tutti i debriefing l'organizzazione dovrà procedere alla redazione e comunicazione della classifica finale.

TITOLO XVII ° Lo Staff Arbitrale – Compiti e Documenti

Art. 17: Staff Arbitrale e compiti generali

lett. a. L'organizzazione della manifestazione agonistica dovrà provvedere all'organizzazione ed alla gestione dello Staff Arbitrale (o dei Responsabili Obiettivo).

lett. b. Allo Staff Arbitrale (e/o ai Responsabili Obiettivo) è demandato l'onere di applicare e far rispettare il presente Regolamento di gioco a tutti gli operatori presenti in AO durante la gara.

lett. c. Fino a quando non sarà formata una categoria arbitrale federale specializzata nel settore LaserTag e non sarà redatto uno specifico Regolamento Arbitrale LaserTag, sarà compito dell'organizzazione nominare gli operatori componenti lo Staff Arbitrale (e/o Responsabili Obiettivo); essi dovranno essere selezionati fra i soci più affidabili della ASD organizzatrice e/o di quelle che la coadiuvano nell'organizzazione ed essere in regola con il tesseramento FIGT per l'anno in corso.

lett. d. I componenti lo Staff Arbitrale (e/o Responsabili Obiettivo) durante le fasi di gioco, in applicazione del presente Regolamento dovranno:

- rilevare qualsiasi irregolarità, sia tecnica sia disciplinare, eventualmente commessa da operatori delle Pattuglie, Difensori Obj o componenti del contingente Op-For;
- sanzionare gli eventuali responsabili delle predette infrazioni regolamentari nei modi e nei termini dettati dal presente Regolamento;
- compilare diligentemente ed in modo comprensibile i documenti loro eventualmente affidati.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

lett. e. Il giudizio arbitrale (e/o dei responsabili Obj) è insindacabile; le Pattuglie a Lungo Raggio potranno esclusivamente sporgere reclamo scritto avverso decisioni arbitrali non condivise, annotandolo nell'apposita "Tabella Arbitrale Note e Contestazioni", come indicato all'**art.19 lett.b.**

lett. f. Al termine della gara tutti i componenti dello Staff Arbitrale (e/o Responsabili Obj) dovranno consegnare all'organizzazione, con la massima sollecitudine, tutta la documentazione loro affidata; al fine di evitare successive contestazioni e creare inutili difficoltà nel calcolo dei punteggi e nella stesura della classifica, i documenti dovranno essere compilati diligentemente ed in modo comprensibile.

Art. 17.1: Compiti Staff Arbitrale su Obiettivi "Categoria 1"

lett. a. Sugli Obiettivi di "Categoria 1", dovrà essere presente minimo un (1) Arbitro non giocatore (ove impossibile, dovrà essere presente almeno un responsabile Obj, anche giocatore), che avrà la responsabilità dell'Obiettivo e di tutto il personale eventualmente presente su di esso.

lett. b. Lo staff Arbitrale presente sugli Obiettivi di "Categoria 1", sarà distinguibile tramite una pettorina ad alta visibilità se non in gioco.

lett. c. Alla fine di ogni ingaggio sugli Obiettivi di "Categoria 1" che lo richiedano, lo staff Arbitrale confermerà alla Pattuglia l'avvenuta acquisizione dell'Obj, comunicandole via radio l'esito dell'ingaggio ed il codice ad essa assegnato (**art.4.6**).

Art. 17.2: Compiti Staff Arbitrale su Obiettivi "Categoria 2"

lett. a. Sugli Obiettivi di "Categoria 2", dovrà essere presente minimo un (1) Arbitro non giocatore (ove impossibile, dovrà essere presente almeno un responsabile Obj non giocatore) che avrà la responsabilità dell'Obiettivo e di tutto il personale presente su di esso.

lett. b. Lo staff Arbitrale presente sugli Obiettivi di "Categoria 2", sarà distinguibile tramite una pettorina ad alta visibilità.

lett. c. Compito fondamentale per lo Staff Arbitrale (o responsabile Obj) sarà quello di gestire le assegnazioni delle Finestre di Attacco e le relative richieste via radio avanzate dalle Pattuglie.

lett. d. Durante ogni ingaggio lo staff Arbitrale dovrà prestare particolare attenzione al posizionamento dei sensori dei Difensori Obj; in caso di irregolarità dovrà assegnare l'obiettivo con il massimo punteggio alla Pattuglia attaccante.

lett. e. Al termine di ogni ingaggio sugli Obiettivi, di "Categoria 2", lo staff Arbitrale provvederà ad annotare, in maniera chiara e comprensibile, il punteggio totalizzato dalla Pattuglia e le eventuali penalità riscontrate; provvederà a far controfirmare quanto annotato al responsabile della Pattuglia, in modo da evitare eventuali lamentele tardive in merito.

lett. f. Al termine di ogni ingaggio sull'Obj lo Staff Arbitrale provvederà a trasmettere, tramite N.1 abilitata, il segnale di "inizio gioco" a tutti gli operatori eliminati durante l'azione ed a ripristinare i parametri "vita" originari a tutti gli operatori colpiti.

Art. 17.3: Compiti Staff Arbitrale al del contingente Op-For

lett. a. L'organizzazione dovrà assegnare un (1) membro dello staff Arbitrale al seguito dei nuclei del contingente Op-For; egli potrà essere giocatore o non giocatore, sarà distinguibile tramite una fascia di colore Giallo posta al braccio ed avrà la responsabilità di giudicare tutti gli ingaggi; ove necessario provvederà ad irrogare le sanzioni per le eventuali infrazioni riscontrate durante gli ingaggi.

Art. 17.4: Documenti Staff Arbitrale su Obiettivi "Categoria 1"

lett. a. Sono documenti ufficiali negli obiettivi "Categoria 1" e devono essere compilati scrupolosamente dallo staff Arbitrale in ogni loro parte e riconsegnati all'organizzazione al termine della gara:

- Tabella Arbitrale Punti Obiettivo "Categoria1"
- Tabella Arbitrale Note e Contestazioni

lett. b. Lo Staff Arbitrale presente negli obiettivi "Categoria 1" avrà anche a sua disposizione:

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

- nastro bianco/rosso, per rendere visibili zone pericolose o interdette non precedentemente segnalate dall'organizzazione.
- GPS, per l'orario ufficiale della manifestazione.
- Radio Trasmittente possibilmente con auricolare per comunicare con l'organizzazione e con le Pattuglie.
- Punzonatore
- Fischio, per eventuali interruzioni del gioco in occasione di situazioni pericolose.

Art. 17.5: Documenti Staff Arbitrale su Obiettivi "Categoria 2"

lett. a. Sono documenti ufficiali negli obiettivi "Categoria 2" ed ove richiesto devono essere compilati scrupolosamente dallo staff Arbitrale in ogni loro parte e riconsegnati all'organizzazione al termine della gara:

- Tabella Arbitrale Punti Obiettivo "Categoria2"
- Tabella Arbitrale Note e Contestazioni
- Tabella orari Finestre di Attacco eventualmente fornita dall'organizzazione.

lett. b. Lo Staff Arbitrale presente sugli obiettivi "Categoria 2" avrà a sua disposizione:

- N.1 abilitata
- Nastro bianco/rosso, per rendere visibili ulteriori zone ritenute pericolose ed interdette non precedentemente segnalate dall'organizzazione.
- GPS, per l'orario ufficiale della manifestazione.
- Radio Trasmittente possibilmente con auricolare per comunicare con l'organizzazione e con le Pattuglie.
- Punzonatore.
- Fischio, per eventuali interruzioni del gioco in occasione di situazioni pericolose.

Art. 17.6: Documenti Staff Arbitrale al seguito del contingente Op-For

lett. a. Sono documenti ufficiali negli obiettivi "Categoria 2" ed ove richiesto devono essere compilati scrupolosamente dallo staff Arbitrale in ogni loro parte e riconsegnati all'organizzazione al termine della gara:

- Tabella Arbitrale Note e Contestazioni

lett. c. Lo Staff Arbitrale al seguito della forza Op-For avrà a sua disposizione:

- Nastro bianco/rosso, per rendere visibili zone pericolose o interdette.
- GPS, per l'orario ufficiale della manifestazione.
 - Radio Trasmittente possibilmente con auricolare per comunicare con l'organizzazione ed eventualmente con le Pattuglie.
 - Punzonatore
 - Fischio, per eventuali interruzioni del gioco in occasione di situazioni pericolose.

TITOLO XVIII° Assegnazione e Calcolo dei Punteggi

Art. 18: Modalità di assegnazione Punteggi Obiettivo

lett. a. L'organizzazione assegnerà per ogni obiettivo presente in AO un punteggio positivo, selezionato entro il "range" minimo e massimo indicato dal presente Regolamento (**art.18.3**) e proporzionato in base:

- alla difficoltà dell'esecuzione.
- alla presenza ed al numero dei Difensori Obiettivo o del contingente Op-For.
- alla azione primaria e secondaria eventualmente da svolgere sull'obiettivo.

lett. b. Il punteggio finale delle singole Pattuglie a Lungo Raggio verrà calcolato attraverso la somma dei punteggi conseguiti durante la missione risultanti dalle Tabelle Arbitrali Punti Obj e del punteggio risultante dalle statistiche finali di gioco; queste ultime saranno costituite dai dati registrati dagli An-Peq dei giocatori, scaricati all'esfiltrazione tramite le N.1 abilitate, elaborati dal

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

programma di gestione classifica RedRay (per maggiori approfondimenti si rimanda al Regolamento Tecnico Laser-Tag FIGT). Al punteggio positivo totalizzato dalle Pattuglie verranno sottratte le penalità eventualmente loro comminate.

Art. 18.1: Assegnazione Punti su Obiettivi Categoria1.

lett. a. Ogni qual volta la Pattuglia acquisirà un Obiettivo di Categoria 1 secondo le modalità previste dal presente Regolamento e dall'Op-Ord, si vedrà assegnare il punteggio previsto in base alla tipologia alla quale esso appartiene.

lett. b. Se l'Obiettivo Categoria 1 acquisito prevede la presenza di Difensori Obj o del contingente Op-For, ogni colpo andato a segno o l'eliminazione dei giocatori coinvolti nello scontro verranno registrati dagli An-Peq; il sistema assegnerà punteggio positivo o negativo per ogni colpo andato a segno (o subito) e per ogni avversario eliminato (od eliminazione subita), il quale contribuirà, insieme agli altri dati registrati, alla formazione delle statistiche finali di gioco di ogni Pattuglia.

Art. 18.2: Assegnazione Punti sugli Obiettivi Categoria2.

lett. a. Ogni qual volta la Pattuglia a Lungo Raggio acquisirà un Obiettivo di Categoria 2 secondo le modalità previste dal presente Regolamento e dall'Op-Ord, si vedrà assegnare:

- Il punteggio Minimo.
- Il 100% del punteggio se riuscirà ad eliminare completamente i Difensori Obiettivo.
- Il punteggio positivo previsto per ogni Difensore Obj eliminato.
- Il punteggio positivo previsto e registrato dal sistema per ogni colpo andato a segno e per ogni avversario eliminato.
- Il punteggio negativo previsto e registrato dal sistema per ogni colpo a segno e per ogni eliminazione subita dagli operatori della Pattuglia.

lett. b. Se l'Obiettivo di Categoria 2 acquisito è composto dalla combinazione di più tipologie, ad es. A+E (**art.4 lett.b**), alla Pattuglia verrà assegnato:

- Il Punteggio Minimo.
- Il 100% del punteggio previsto per l'azione primaria (ovvero la parte TipoA o TipoD dell'Obj) se riuscirà ad eliminare completamente i Difensori Obiettivo.
- Il 100% del punteggio previsto per l'azione secondaria (ovvero la parte TipoE o TipoC) se riuscirà a portare a termine correttamente questa parte della missione.
- Il punteggio positivo previsto e registrato dal sistema per ogni colpo andato a segno e per ogni avversario eliminato.
- Il punteggio negativo previsto e registrato dal sistema per ogni colpo a segno e per ogni eliminazione subita dagli operatori della Pattuglia.

lett. c. Ogni volta che la Pattuglia a Lungo Raggio attaccherà un Obiettivo di "Categoria 2" secondo le modalità previste dal presente Regolamento e dall'Op-Ord, rispettando la Finestra d'Attacco assegnata, ma i suoi operatori dovessero essere tutti eliminati dai Difensori Obiettivo, si vedrà assegnare solamente il c.d. "punteggio minimo".

Art. 18.3: Assegnazione Punti Positivi alle Pattuglie Sniper

lett. a. Obiettivo di tipo "A": da un minimo di **200** punti fino ad un massimo di **400**.

lett. b. Punteggio per ogni Difensore eliminato su Obj Tipo "A" e Tipo "D": **50** punti.

lett. c. Punteggio Minimo su Obj tipo "A" e Tipo "D" attaccati correttamente ma non acquisiti: **100** punti.

lett. d. Obiettivo di tipo "B": per ogni singolo WP correttamente riportato **50** punti.

lett. e. Bonus WP : se riportata correttamente la totalità dei WP **200** punti.

lett. f. Obiettivo di tipo "C": da un minimo di **100** punti fino ad un massimo di **300**

lett. g. Obiettivo di tipo "D": da un minimo di **200** punti fino ad un massimo di **400**.

lett. h. Obiettivo di tipo "E": da un minimo di **100** punti fino ad un massimo di **300**.

lett. i. Obiettivo di tipo "F": da un minimo di **100** punti fino ad un massimo di **500**.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

Art. 18.4: Assegnazione Punti Negativi alle Pattuglie

lett. a. Fuori Finestra: Tanti punti negativi quanti quelli positivi in totale previsti per l'Obiettivo.

lett. b. Errato posizionamento Sensori : 200 punti negativi

lett. c. Operatore della Pattuglia colpito da Counter-Sniper o contingente Op-For: 1 punto negativo per ogni colpo a segno subito (verrà registrato dal sistema nella statistica finale di gioco).

lett. d. Operatore della Pattuglia eliminato da Counter-Sniper Obj o contingente Op-For: 10 punti negativi per ogni eliminazione subita (verranno registrati dal sistema nella statistica finale di gioco).

lett. e. Comportamento Antisportivo : 300 punti negativi

lett. f. Comportamento Incivile e offensivo: 300 punti negativi.

lett. h. Aiuto Cartografico: 300 punti negativi ogni singolo aiuto

lett. i. Esfiltrazione in ritardo rispetto al tempo massimo di missione: 50 punti negativi per ogni minuto di ritardo.

lett. l. Esfiltrazione superiore di 90 minuti rispetto al tempo massimo di missione stabilito o mancata esfiltrazione: squalifica della Pattuglia ed esclusione dalla classifica finale.

lett. m. Operatori non in coppia: squalifica dell'intera Pattuglia.

lett. n. Interferenza sulle decisioni Arbitrali : 500 punti negativi

lett. o. Smarrimento delle "Schede Penalità Pattuglia e/o Schede Obj": 1000 punti negativi per ogni scheda non riconsegnata all'esfiltrazione.

TITOLO XIX ° SVOLGIMENTO, ISCRIZIONE E PUNTEGGI

Art. 19 : Svolgimento del Campionato Nazionale

lett. a. Il Campionato Nazionale a Pattuglia Sniper IRG si svolge nell' arco di tempo di un biennio, e deve terminare per motivi organizzativi entro i primi 15 (quindici) giorni di Giugno.

Art. 19.1 : Formazione dei Team Partecipanti al Campionato e regole di partecipazione

lett. a. Potranno iscriversi al Campionato Nazionale Sniper Laser Tag, esclusivamente Associazioni Sportive in regola con l'affiliazione e il tesseramento FIGT-ASNWG.

lett. b. Ogni Team partecipante alle Tappe del Campionato sarà formato due operatori (Sniper e Spotter) e potrà essere composto da operatori appartenenti ad una stessa Associazione Sportiva oppure nel caso di un Team "misto" da due o più Associazioni.

lett. c. Un Team per iscriversi al Campionato dovrà :

- Provvedere a saldare la quota di Iscrizione
- Inviare al Responsabile Nazionale LT alla mail lasertag@figt.it la "Richiesta Iscrizione al Campionato Sniper", scaricabile dal sito www.figt.it nella Modulistica "Settore Tecnico Agonistica"

lett. d. Ogni "Richiesta Iscrizione" sarà controllata dal Responsabile Nazionale LT che verificherà affiliazione e tesseramento. Effettuato il controllo il Responsabile Nazionale LT invierà al Team:

- "Codice Team" con cui sarà identificabile per tutto il Campionato
- "N.ro Codice Sniper" numero identificativo dello Sniper per tutto il Campionato
- "N.ro Codice Spotter" numero identificativo dello Spotter per tutto il Campionato

lett. e. Ogni Team partecipante ad una Tappa di Campionato si dovrà presentare con il modulo "Registrazioni Atleti" scaricabile dal sito www.figt.it nella Modulistica "Settore Tecnico Agonistica", debitamente compilato in ogni sua parte. Sarà compito del Responsabile Nazionale LT controllare l'effettivo tesseramento degli atleti alle Associazioni che formano i Team e i Team "misti". Nel caso di una non conformità il Team o il Team "misto" sarà escluso dalla Classifica della Tappa.

lett. f. L'operatore che ha giocato una Tappa, dovrà limitare la sua partecipazione esclusivamente nel Team dove ha giocato per la prima volta una delle Tappe di Campionato, nel caso di una non conformità il Team sarà escluso dalla Classifica della Tappa.

lett. g. L'Associazione che intende partecipare al Campionato con un proprio Team, nel caso volesse prestare un Atleta ad un'altra Associazione, anch'essa iscritta con un proprio Team dovrà attenersi a quanto riportato nel "Regolamento Organico Comitati Regionali Ed.1 del 02.01.13" nell'Art. 16.2 :

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

“Il prestito di atleti è regolato dal “nullaosta” dell’associazione di provenienza, per tutelare l’Associazione che ha provveduto alla crescita tecnica dell’atleta e all’esperienza trasmessa nel periodo d’appartenenza alla stessa. Senza l’accompagnamento del “nullaosta” dell’associazione di provenienza, l’atleta non potrà essere prestato”.

lett. h. Ottenuto il “Nullaosta” l’Associazione che usufruirà del prestito lo comunicherà via mail al Responsabile Nazionale Laser Tag alla mail lasertag@figt.it, allegando il “nullaosta” dell’associazione di provenienza, in modo che ne possa prendere nota, mancando questa comunicazione e la presenza del nullaosta la partecipazione ad una Tappa di un Atleta facente parte di un’altra Associazione, farà escludere il Team dalla classifica.

Art. 19.2 Iscrizione alle tappe:

I Team che intendono partecipare alla tappa del Campionato Nazionale a Pattuglia Sniper LT, dovranno comunicare la loro adesione entro e non oltre il trentesimo (30) giorno prima dell’inizio della manifestazione e provvedere al versamento della quota di iscrizione, per considerarsi definitivamente iscritti, salvo indicazioni diverse dell’organizzazione.

Art. 19.3 : Punteggi acquisiti dai Team per la classifica Nazionale:

lett. a. : Ai fini del punteggio, per la classifica Nazionale, per ogni manifestazione si applicheranno i seguenti valori:

- 1° Classificato 50,00**
- 2° Classificato 45,00**
- 3° Classificato 42,00**
- 4° Classificato 38,00**
- 5° Classificato 35,00**
- 6° Classificato 32,00**

A scalare -2 punti per ogni posizione in meno fino al 15° posto.

Dal 15° a scalare – 1 punto per ogni posizione in meno.

In caso di ex aequo si attribuirà il punteggio del posto in classifica ottenuto. La squadra seguente sarà scalata di un posto per ogni squadra in ex aequo. Es. 2 squadre al 3° posto: saranno assegnati 42,00 pt. cadauna – squadra successiva 5° posto in classifica.

lett. b. : All’Associazione organizzatrice della manifestazione ed alle squadre in aiuto sarà attribuito un punteggio pari alla media dei punteggi ottenuti nelle manifestazioni partecipate, arrotondato per difetto al valore inferiore. Se l’Associazione ha al suo attivo solo l’organizzazione o l’aiuto ad una delle prove del campionato, le saranno attribuiti d’ufficio cinque (5) punti nella Classifica.

TITOLO XX° Gestione Delle Controversie

Art. 20: Reclami e contestazioni

lett. a. Prima dell’inizio del Campionato verrà resa nota la composizione della “Commissione di Giustizia Sportiva LT” che sarà formata da cinque (5) membri, compreso il Responsabile Nazionale LT. La commissione sarà, pro-tempore, selezionata e nominata a cura dei membri dello Staff Tecnico Nazionale FIGT-LaserTag.

lett. b. Le contestazioni valide, che verranno esaminate e discusse durante il Debriefing, saranno esclusivamente quelle correttamente riportate sulle “Tabelle Arbitrali Note e Contestazioni” firmate dallo staff Arbitrale e controfirmate dal Responsabile della Pattuglia. Qualsiasi altra contestazione sollevata ma non scritta precedentemente sulle “Tabelle Arbitrali” non verrà presa in esame o discussa.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

lett. c. Eventuali reclami “in seconda istanza” avverso le decisioni prese dall’organizzazione dopo l’esame del caso durante il Debriefing, potranno essere presentati dalla Pattuglia entro e non oltre il termine di 3 giorni dalla pubblicazione della classifica tramite messaggio e-mail trasmesso:

- al responsabile nazionale FIGT settore LaserTag in rappresentanza della Commissione di Giustizia Sportiva LT, all’indirizzo lasertag@figt.it
- al responsabile dell’organizzazione della gara.

lett. d. La “Commissione di Giustizia Sportiva LT”, valuterà il caso e si dovrà esprimere entro quindici (15) giorni dalla data di presentazione del ricorso, avvalendosi del parere della “Commissione Tecnica”, nei casi in cui necessiti. La classifica sarà sospesa fino alla delibera della Commissione. La sua decisione sarà inappellabile.

lett. e. Eventuali errori di addizione o trascrizione potranno essere contestati e ne potrà essere chiesta la correzione sempre entro il sopracitato termine di 3 dalla pubblicazione della classifica tramite l’invio e-mail, all’attenzione del responsabile dell’organizzazione della gara, contenente la richiesta di rettifica.

SEZIONE IV

Campionato Nazionale – Finale Nazionale

TITOLO XX ° Finale Nazionale

Art. 20:Finali Nazionali

lett. a. Per la durata del campionato anno 2016 – 2017 non ci sarà una finale “secca” bensì sarà decretato vincitore il team regolarmente tesserato FIGT (settore agonistico per L’anno in corso) o anche team non iscritti FIGT che avrà cumulato il maggior numero di punti all’ultima tappa di campionato.

lett. b. Si aggiudicherà il titolo di “Campione d’Italia Pattuglia a Lungo Raggio FIGT 2016 – 2017 ” la Pattuglia a Lungo Raggio che avrà cumulato il numero di punteggio più alto cumulato nelle 5 tappe del Campionato

lett. c. Si aggiudicherà il titolo di “Campione d’Italia Counter-Sniper FIGT-asnwg 2016- 2017 ” la Pattuglia Counter-Sniper che nella Finale Nazionale riporterà il miglior punteggio.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

Allegato A: La Pattuglia Counter-Sniper

Art.1: Pattuglia Counter-Sniper – Composizione e Dotazione della Pattuglia

lett. a. Ogni Pattuglia Counter-Sniper per poter partecipare e concludere una manifestazione dovrà essere formata da numero due (2) operatori, i quali non potranno mai dividersi durante gli spostamenti in AO né scendere sotto detto numero a causa di ritiri. Ogni operatore Counter-Sniper sorpreso dall'organizzazione da solo e senza il compagno a vista verrà sanzionato con l'attribuzione di punteggio negativo (**art.18.4 lett.n**).

lett. b. L'organizzazione dovrà prevedere per ogni Pattuglia Counter-Sniper una sequenza di acquisizione diversa dei vari Obj TipoA presenti in AO:

- assegnando ad ogni Pattuglia come primo obiettivo Obj TipoA diversi fra loro;
- preparando e fornendo allo Staff Arbitrale sugli Obj (od ai Responsabili Obj) una busta, da consegnare ad ogni Pattuglia Counter-Sniper partecipante alla gara che acquisisca correttamente l'Obj, contenete le coordinate dell'Obj TipoA che la Pattuglia dovrà successivamente raggiungere ed acquisire per proseguire la propria gara. Le buste dovranno prevedere destinazioni diverse per ogni Pattuglia Counter Sniper, al fine di garantire una sorveglianza completa dell'AO ed evitare eccessive concentrazioni solo su determinati Obj TipoA od in alcune zone.

lett. c. La Pattuglia Counter-Sniper dovrà svolgere la missione assegnatale, ovvero:

- reperire sugli Obj TipoA le informazioni tattiche necessarie al proseguo della propria missione;
- acquisire correttamente tutti gli Obj TipoB presenti in AO;
- acquisire correttamente tutti gli eventuali Obj TipoC o TipoF presenti in AO;
- sorvegliare attivamente l'AO durante i propri spostamenti al suo interno, ingaggiando quando ritenuto opportuno le Pattuglie a Lungo Raggio eventualmente avvistate.

lett. d. Le Pattuglie Counter Sniper infiltreranno nell'AO nelle modalità definite e comunicate dall'organizzazione. Il tempo di missione dovrà essere uguale a quello delle Pattuglie a Lungo Raggio partecipanti alla manifestazione e la navigazione all'interno dell'AO sarà libera limitatamente agli Obj TipoB-C-F, mentre sarà "vincolata" per quanto attiene gli Obj TipoA.

lett. e. La Pattuglia Counter-Sniper dovrà essere in grado di gestire in modo autosufficiente la propria permanenza in AO durante tutta la durata della manifestazione agonistica, in qualsiasi condizione meteo e senza poter contare su aiuti esterni di alcun genere; salvo quanto eventualmente previsto e comunicato dall'organizzazione nell'Op-Ord e/o in fase di briefing pre gara.

lett. e. Le IRG con cui i componenti di ogni Pattuglia Counter-Sniper potranno equipaggiarsi, dovranno rispettare le caratteristiche ed i parametri di settaggio previsti dal "Regolamento Tecnico Laser-Tag" (scaricabile dal sito www.figt.it nei Documenti "Sezione Tecnico-Agonistico") e quelli specificati nel presente Regolamento.

Art.1.1: Specifiche generali per Pattuglie Counter-Sniper

lett. a. Il comportamento degli operatori della Pattuglia Counter-Sniper dovrà essere sempre civile ed improntato al rispetto del presente Regolamento, dell'avversario, dello staff Arbitrale e delle decisioni da esso prese; il mancato rispetto di questa norma verrà sanzionato con punti negativi (**art. 18.4 lett. f**). Nei casi di infrazione più gravi potrà essere comminata anche la squalifica del giocatore o dell'intera Pattuglia.

lett. b. La Pattuglia Counter-Sniper non potrà uscire dai confini dall'AO per tutta la durata della manifestazione; contravvenire a questa regola comporterà la squalifica delle Pattuglie coinvolte.

lett. c. E' data facoltà alla Pattuglia Counter-Sniper di chiedere allo staff Arbitrale, esclusivamente a fine ingaggio e con modi civili ed educati, spiegazioni sulle decisioni prese; il mancato rispetto di questa norma verrà sanzionato con punti negativi (**art. 18.4 lett. o**). Nei casi di infrazioni più gravi potrà essere comminata anche la squalifica del giocatore o dell'intera Pattuglia.

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

lett. d. La Pattuglia Counter-Sniper potrà spostarsi solo a piedi; contravvenire a questa regola prevederà la squalifica; se l'organizzazione prevede altre modalità di spostamento dovrà renderlo noto e specificarlo nell'Op-Ord e/o in fase di briefing pre-gara.

lett. e. L'uso di fumogeni o di altro materiale pirotecnico, se non autorizzato o messo a disposizione dall'organizzazione, è severamente vietato; contravvenire a questa regola comporterà la squalifica della Pattuglia.

lett. f. L'accendere fuochi nell'AO, se non espressamente autorizzato dall'organizzazione, è vietato. Contravvenire a questa regola comporterà la squalifica della Pattuglia.

lett. g. E' severamente vietato abbandonare rifiuti nell'AO, questo come segno di civiltà, educazione, rispetto dell'ambiente; al contravvenire di questa regola verrà assegnata la squalifica.

lett. h. Alla Pattuglia Counter-Sniper è vietato introdurre in Ao, prima dell'inizio della manifestazione agonistica, materiale da utilizzarsi durante lo svolgimento della missione; se ciò dovesse essere scoperto, l'organizzazione procederà immediatamente alla squalifica della Pattuglia.

lett. i. Se nella carta dell'AO l'organizzazione ha evidenziato porzioni di terreno ritenute pericolose o interdette al passaggio, le Pattuglie Counter-Sniper per motivi di sicurezza, dovranno tenersi distanti duecento (200) metri calcolati in linea d'aria tramite l'uso del GPS, il contravvenire a questa regola farà assegnare la squalifica della pattuglia.

lett. j. Nessun aiuto esterno potrà essere fornito alle Pattuglie Counter-Sniper partecipanti, salvo quanto eventualmente previsto e comunicato dall'organizzazione nell'Op-Ord e/o in fase di briefing pre-gara.; contravvenire a questa regola comporterà la squalifica.

lett. k. Durante lo svolgimento della missione, le Pattuglie Counter-Sniper non potranno aiutarsi, collaborare tra loro o con Pattuglie a Lungo Raggio (specie se appartenenti alla stessa ASD) o passarsi informazioni inerenti la missione stessa; contravvenire a questa regola comporterà la squalifica delle Pattuglie coinvolte.

lett. l. Nel caso in cui un operatore durante la manifestazione arrechi danni materiali a cose, persone o animali che niente hanno a che fare con il gioco, ne risponderà personalmente, sia in sede civile sia penale e l'organizzazione provvederà alla sua squalifica.

lett. m. Alle Pattuglie Counter-Sniper è vietato avere al seguito fotografi o altri operatori che le accompagnino durante il loro movimento in AO e sugli Obiettivi, salvo quanto eventualmente previsto e comunicato dall'organizzazione nell'Op-Ord e/o in fase di briefing pre-gara.

lett. n. E' consentita la ricognizione dell'AO ad esclusione dei quindici (15) giorni precedenti la gara. In qualunque modo scoperta, la trasgressione della presente norma da parte anche di un solo componente di una delle Pattuglie iscritte comporterà la squalifica dell'intera squadra.

Art. 1.2: Regole d'ingaggio per le Pattuglie Counter-Sniper

lett. a. La Pattuglia Counter-Sniper, anche se ingaggiata positivamente da membri di una Pattuglia a Lungo Raggio o difensori Obj su obiettivi tipoF, non ha nessun obbligo di portare a termine l'ingaggio e potrà disimpegnarsi dandosi alla fuga quando lo ritiene più opportuno.

lett. b. La Pattuglia Counter-Sniper sarà sempre libera di ingaggiare per prima qualsiasi Pattuglia a Lungo Raggio dovesse avvistare.

lett. c. E' fatto assoluto divieto alle Pattuglie Counter-Sniper ingaggiare Pattuglie a Lungo Raggio che si trovino all'interno della Zona di Rispetto di un Obj TipoA; contravvenire a questa norma farà attribuire alla Pattuglia Counter-Sniper la penalità prevista dall'**art.18.4 lett.a (Fuori Finestra)**, mentre la Pattuglia a Lungo Raggio ingiustamente colpita sarà messa in condizione di tentare nuovamente l'acquisizione dell'Obj.

lett. d. Per gli ingaggi su Obiettivi TipoF la Pattuglia Counter-Sniper dovrà rispettare quanto previsto all'**art.4.6** del Regolamento di Gioco.

Art.1.3: Regole d'ingaggio per le Pattuglie Counter-Sniper su Obj TipoA

lett. a. Su Obj TipoA la Pattuglia Counter-Sniper non dovrà ingaggiare i Difensori Obiettivo; al fine della sua corretta acquisizione, dopo aver richiesto ed ottenuto l'assegnazione di una Finestra

Regolamento Pattuglia a lungo Raggio Laser Tag

d'Attacco, la Pattuglia Counter-Sniper procederà all'interno dell'Obj e recupererà dallo Staff Arbitrale (o dal Responsabile Obj) la busta con le coordinate dell'Obj TipoA successivo.

Art. 1.4: Regole d'ingaggio ed acquisizione per le Pattuglie Counter-Sniper su Obj delle restanti Tipologie

lett. a. Su tutti gli Obj di tipologia diversa dal TipoA le Pattuglie Counter-Sniper seguiranno le medesime regole di ingaggio ed acquisizione previste al Titolo IV° del presente Regolamento.

Art. 1.5: Gestione delle Penalità

lett. a. La Pattuglia Counter-Sniper alla quale dovessero essere assegnate complessivamente più di tre (3) penalità per:

- "Comportamento Antisportivo", **art.18.4 lett.e**
- "Comportamento Incivile e Offensivo" **art.18.4 lett.f**
- "Interferenza sulle Decisioni Arbitrali" **art.18.4 lett.o**

sarà squalificata dalla manifestazione per "Somma di Ammonizioni".

lett. b. Si specifica che anche le Pattuglie Counter-Sniper dovranno essere dotate di una "Scheda Penalità" che dovrà essere loro fornita a cura dell'organizzazione nei modi e nei tempi previsti nel Regolamento di Gioco che precede. Le Pattuglie Counter-Sniper saranno soggette a tutte le penalità ed attribuzioni punti negativi previste dal Regolamento di Gioco in quanto applicabili.

Art.1.6: Fasi pre-gara, Debriefing e Classifica finale

lett. a. Le Fasi pre-gara per le Pattuglie Counter-Sniper si svolgeranno come previsto dal **Titolo XIV°**, l'organizzazione dovrà però provvedere a tenere un Briefing separato per le Pattuglie Counter-Sniper; salvo quanto indicato all'**art.1 lett.b** circa la l'Infiltrazione, si applica integralmente alle Pattuglie Counter-Sniper quanto previsto dal **Titolo XV°**.

lett. b. L'organizzazione, esaurito il Debriefing delle Pattuglie Counter-Sniper, dovrà provvedere a redarre una classifica finale ad esse dedicata; Saranno seguiti i criteri assegnazione e calcolo punteggi previsti dal **Titolo XVIII°**.

Art.1.7: Rinvii al Regolamento di Gioco

lett. a. Per quanto non specificamente previsto dal presente allegato si rammenta che le Pattuglie Counter-Sniper dovranno attenersi a tutte le norme previste dal Regolamento di Gioco in quanto applicabili. Si specifica altresì che le norme applicabili, a prescindere dal Titolo nel quale sono inserite, sono solitamente distinguibili dal fatto che in esse viene utilizzata la generica dicitura "Pattuglie" o "Pattuglia", senza distinzione fra Pattuglia a Lungo Raggio e Counter-Sniper.