



# **REGOLAMENTO PATTUGLIA A CORTO RAGGIO “PCR”**

**Ed. 4 del 28.01.2018**



## INDICE

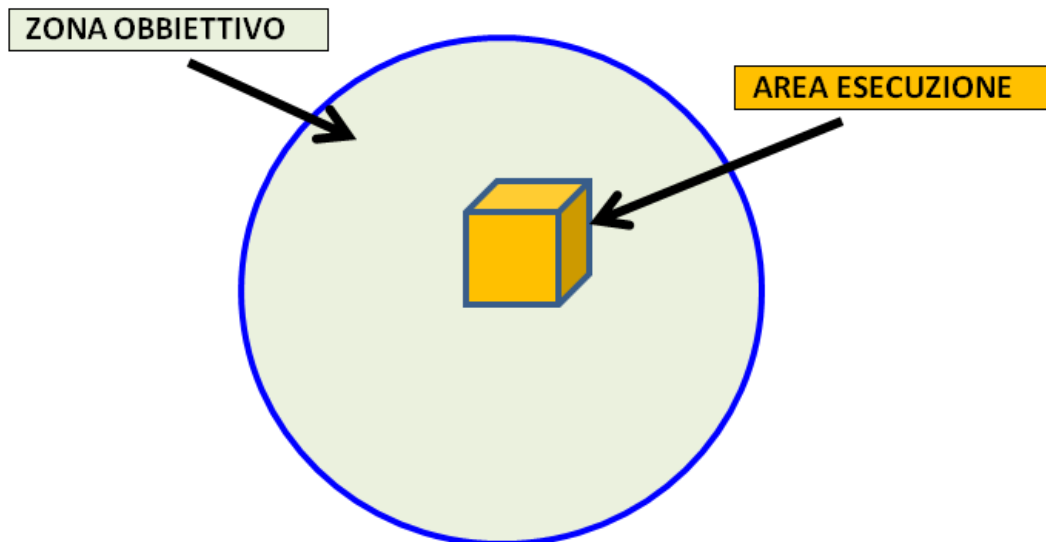
<b>Titolo I – PRINCIPI</b>	<b>...pag. 4</b>
<b>Art.1: Principi Generali</b>	
<b>Titolo II – COMPOSIZIONE E SPECIFICHE PTG.</b>	<b>...pag. 5</b>
<b>Art.2: Specifiche per la Pattuglia Incursori</b>	
<b>Titolo III – DESCRIZIONE ZONA OBIETTIVO</b>	<b>...pag. 5</b>
<b>Art.3: Zona Obiettivo</b>	
<b>Art.3.1: Area Esecuzione</b>	
<b>Art.3.2: Porta IN</b>	
<b>Art.3.3: Porta OUT</b>	
<b>Titolo IV – AREA ESECUZIONE</b>	<b>...pag. 7</b>
<b>Art.4: Tipologia Area Esecuzione</b>	
<b>Art.4.1: Descrizione della Tipologia</b>	
<b>Titolo V – MODALITA' INIZIO E FINE ATTACCO ZONE OBIETTIVO</b>	<b>...pag. 9</b>
<b>Art.5: Finestra d'Attacco</b>	
<b>Art.5.1 Termine dell'Operatività nella "Zona Obiettivo"</b>	
<b>Titolo VI – DIFENSORI, RIBELLI E FIGURANTI</b>	<b>...pag.9</b>
<b>Art.6 Difensori, Ribelli e Figuranti</b>	
<b>Art.6.1 Movimento e comportamento Difensori</b>	
<b>Art.6.2 Movimento e comportamento Ribelli</b>	
<b>Art.6.3 Specifiche Difensori e Ribelli</b>	
<b>Titolo VII – COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI "COLPITI"</b>	<b>...pag.10</b>
<b>Art.7 Il colpito</b>	
<b>Art. 7.1 Gestione Difensori o Ribelli "Non dichiarato"</b>	
<b>Art.7.2 Gestione Operatore Ptg. Incursori "Non dichiarato"</b>	
<b>Titolo VIII – STRUTTURE E DISLOCAZIONE ZONE OBIETTIVO</b>	<b>...pag.11</b>
<b>Art.8 Strutture</b>	
<b>Titolo IX – ATTREZZATURE DEI PARTECIPANTI</b>	<b>...pag.12</b>
<b>Art.9 Uso ASG e altri materiali</b>	
<b>Art.9.1 Fasce Identificative</b>	
<b>Art.9.2 Uso delle protezioni di sicurezza</b>	
<b>Art.9.3 Caratteristiche delle ASG</b>	

<b>Titolo X – FASE PRE-MANIFESTAZIONE</b>	<b>...pag.13</b>
Art. 10 Registrazione Atleti	
Art. 10.1 Test ASG	
Art. 10.2 Briefing pre-gara ed inizio manifestazione	
<b>Titolo XI – COMPITI E DOCUMENTAZIONE STAFF ARBITRALI</b>	<b>...pag.14</b>
Art. 11 Giudizio Arbitrale	
Art. 11.1 Staff Arbitrale e suoi compiti	
Art. 11.2 Documenti Ufficiali	
<b>Titolo XII – GESTIONE DELLE CONTROVERSIE</b>	<b>...pag.15</b>
Art. 12 Contestazioni	
<b>Titolo XIII – MONITORAGGIO E DISTRIBUZIONE PUNTEGGI</b>	<b>...pag.16</b>
Art. 13 Specifica Tabella Punti Obbiettivo	
Art. 13.1 Distribuzione e assegnazione punteggi	
<b>Titolo XIV – DEBRIEFING E ATTRIBUZIONE PUNTEGGI</b>	<b>...pag.16</b>
Art. 14 Distribuzione e assegnazione punteggi	
<b>Titolo XV – PUNTEGGI POSITIVI</b>	<b>...pag.17</b>
Art. 15 Distribuzione Punti Positivi	
<b>Titolo XVI – PUNTEGGI NEGATIVI</b>	<b>...pag.17</b>
Art. 16 Distribuzione Punti Negativi	
<b>Titolo XVII –CAMPIONATO REGIONALE</b>	<b>...pag.17</b>
Art. 17 Svolgimento	
Art. 17.1 Punteggi Classifica e Accesso alle Finali	
<b>Titolo XVIII – COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE</b>	<b>...pag.19</b>
Art. 18 Principi Generali	

## Titolo I – PRINCIPI

### Art. 1 Principi Generali

**Let. a.** Il presente Regolamento rientra nelle attività ludico-sportive e disciplina le manifestazioni di Pattuglia a Corto Raggio (PCR), dove i partecipanti in gara si muovono attraverso un percorso stabilito dall'Organizzazione, affrontando nelle varie "Zone Obiettivo" delle prove inserite in "Aree di Esecuzione" cercando di svolgerle nel minor tempo possibile e in sequenza rispettando gli Ordini di Missione.



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

**Let. c.** Il Campionato Nazionale PCR, viene organizzato in due fasi:

- Fase di qualificazione, organizzata con minimo 3 tappe dai Comitati Regionali nel periodo da Gennaio a Settembre.
- Finale Nazionale, partecipata dalle Associazioni classificate prime nei Campionati Regionali, ad esclusione del Comitato Regionale organizzatore delle Finali.

**Let. d.** Al Campionato Nazionale PCR, potranno partecipare team formati da atleti Seniores e team formati da atleti Juniores con almeno 15 anni compiuti ma accompagnati da 1 maggiorenne ogni 3 minorenni.

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

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

**Let. g.** L'orario Ufficiale nelle manifestazioni PCR è quello riportato dagli apparati GPS.

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

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

## **Titolo II – COMPOSIZIONE E SPECIFICHE PTG.**

### **Art. 2 Specifiche per la Pattuglia Incursori**

**Let. a.** La Ptg. dovrà essere composta da un numero massimo di otto (8) operatori a un numero minimo di cinque (5).

**Let. b.** Alle Tappe Regionali del Campionato Nazionale PCR, possano partecipare due o più Ptg. Incursori appartenenti alla stessa Associazione, di cui una sola parteciperà alla Classifica, obbligata ad entrare sul percorso per prima rispetto alle altre della stessa Associazione.

**Let. c.** E' fatto divieto, pena la squalifica a tutte le Ptg. in gara l'uso di fumogeni o di altro materiale pirotecnico se non autorizzato o messo a disposizione dall'Organizzazione.

**Let. d.** E' fatto divieto, pena la squalifica delle Ptg. coinvolte, passarsi informazioni, ricevere aiuti esterne cambiare l'ordine di entrata sul percorso di gara assegnato dall'organizzazione.

**Let. e.** E' compito della Ptg. Incursori controllare la corretta compilazione e controfirmare dallo Staff Arbitrale la Tabella Punti Obiettivo, prima di lasciare la Porta OUT.

## **Titolo III – DESCRIZIONE ZONA OBIETTIVO**

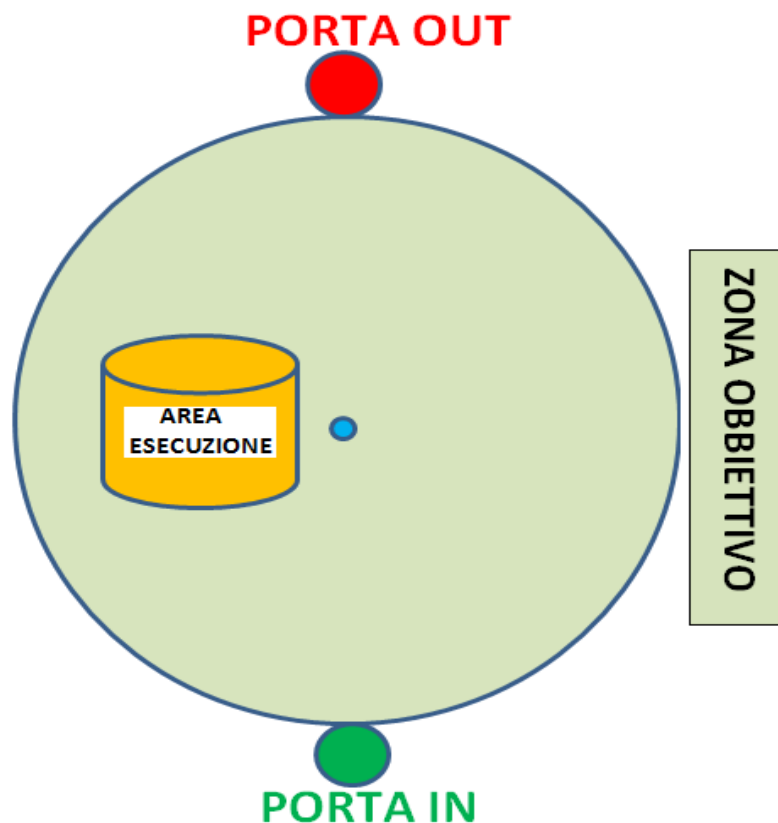
### **Art. 3 Zona Obiettivo**

**Let. a.** La "Zona Obiettivo" è la superficie di terreno che si estende dalla "Porta IN" alla "Porta OUT", ha una forma circolare, ed il raggio che ne determina la grandezza viene calcolato tramite GPS, dalla distanza tra la coordinata della "Porta IN" ed il centro della "Zona Obiettivo".

**Let. b.** Nella "Zona Obiettivo" l'organizzazione prepara una o più prove (Aree di Esecuzione) alle Ptg. Incursori, che dovranno essere svolte nel minor tempo possibile.

**Let. c.** Nella "Zona Obiettivo" si trovano:

- Porta IN
- Porta OUT
- Area Esecuzione



**Let. d.** L'organizzazione se lo ritiene opportuno, può segnalare il perimetro della "Zona Obiettivo" con nastro da segnalazione, indicandone negli Ordini di Missione, il colore e la presenza, questo comportamento è consigliabile per "Zone Obiettivo" con raggio superiore ai cinquanta (50) metri.

**Let. e.** Se presenti zone pericolose o interdetto all'interno della "Zona Obiettivo" dovranno essere specificate negli Ordini di Missione e indicate sul terreno con nastro da segnalazione bianco/rosso.

### Art. 3.1 Area Esecuzione

**Let. a.** L'organizzazione negli Ordini di Missione per ogni Area Esecuzione inserita in una "Zona Obiettivo" dovrà:

- Indicarne la Tipologia che dovrà essere unica per tutta la "Zona Obiettivo"
- Indicare la coordinata di ogni Area Esecuzione presente all'interno della Zona Obiettivo.
- Descrivere l'azione che la Ptg. Incursori dovrà eseguire.

**Let. b.** L'organizzazione sulla coordinata di ogni Area Esecuzione inserita in una "Zona Obiettivo" dovrà posizionare sul terreno una "bandiera/cartello" di colore bianco in modo visibile.

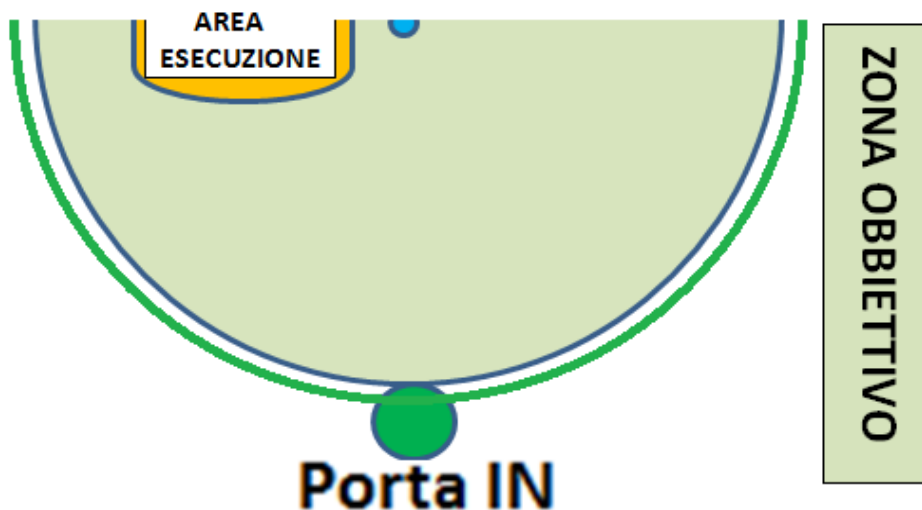
**Let. c.** A richiesta verbale di un operatore della Ptg. Incursori, lo Staff Arbitrale ha l'obbligo di indicare (con le braccia, senza parlare) la direzione dell'Area Esecuzione.

### Art. 3.2 Porta IN

**Let. a.** La "Porta IN" è un punto scelto dall'organizzazione sulla metà della circonferenza della "Zona Obiettivo" (vedi immagine con semicerchio colore verde), che rappresenta l'ingresso obbligatorio per tutte le Ptg. Incursori in gioco.

**Let. b.** Sugli Ordini di Missione l'organizzazione dovrà indicare la coordinata, della "Porta IN", comprensiva del suo Map Datum.

**Let. c.** Sul terreno l'organizzazione dovrà posizionare in coordinata una "Bandiera/Cartello" di colore verde" ben visibile.



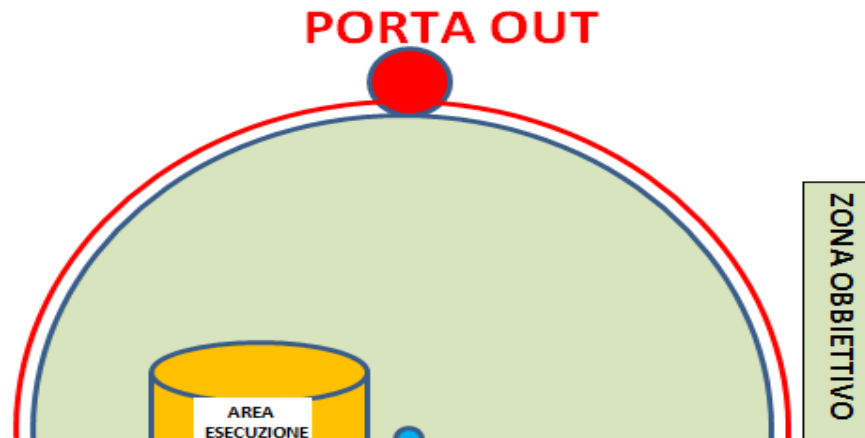
### Art. 3.3 Porta OUT

**Let. a.** La "Porta OUT" è un punto sulla circonferenza della "Zona Obiettivo" (vedi immagine con semicerchio colore rosso), che rappresenta l'uscita obbligatoria per la Ptg. Incursori per terminare l'operatività.

**Let. b.** Sugli Ordini di Missione l'organizzazione dovrà indicare la coordinata, della "Porta OUT", comprensiva del suo Map Datum.

**Let. c.** Sul terreno l'organizzazione dovrà posizionare in coordinata una "Bandiera/Cartello" di colore rosso" ben visibile.

**Let. c.** A richiesta verbale di un operatore della Ptg. Incursori, lo Staff Arbitrale ha l'obbligo di indicare (con le braccia, senza parlare) la direzione della finestra di "OUT".



## Titolo IV – AREA ESECUZIONE

### Art. 4 Tipologia Area Esecuzione

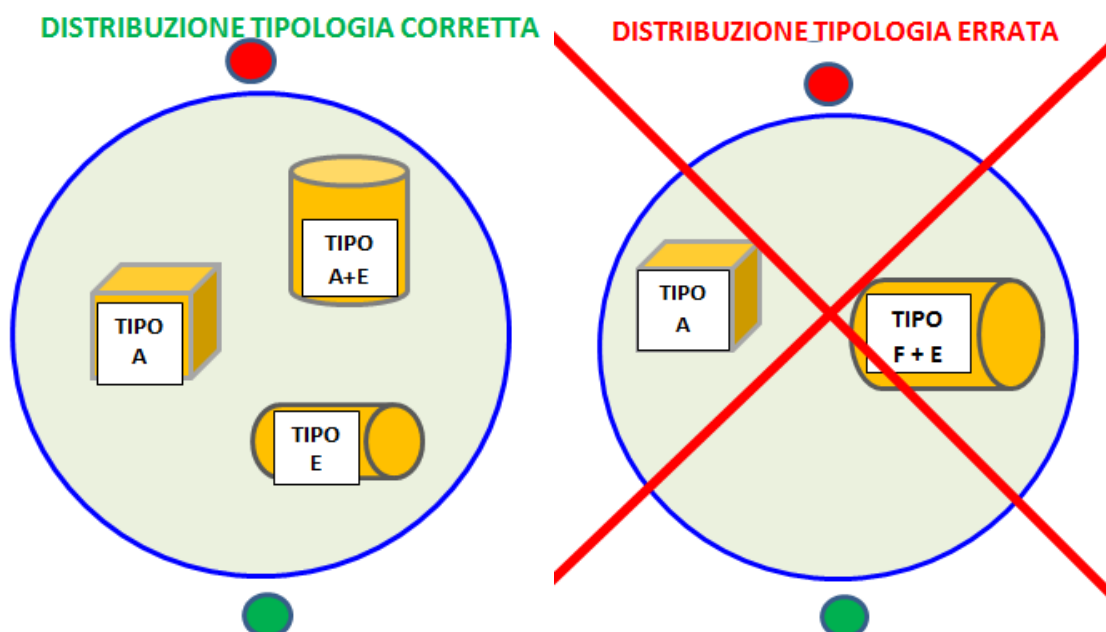
**Lett. a.** L'organizzazione per un corretto svolgimento operativo deve indicare sugli Ordini di Missione la tipologia delle Aree Esecuzione presenti nelle "Zone Obiettivo"

**Lett. b.** Nel Regolamento PCR vengano identificate cinque (5) tipologie di Aree di Esecuzione, diverse per caratteristiche e svolgimento:

- Tipo **A**: Controllato da Difensori;
- Tipo **D**: Mezzo in movimento controllato da Difensori;
- Tipo **E**: Oggetto da recuperare/depositare o azione da compiere;
- Tipo **F**: Controllo o Soccorso su coordinata non presidiata;
- Tipo **G**: Scorta a mezzi o a personaggi VIP.

**Lett. c.** Il Regolamento PCR prevede nella Zona Obiettivo, l'abbinamento delle seguenti tipologie:

- **A+E**
- **D+E**
- **F+E**
- **G+E**



**Let. d.** A richiesta verbale di un operatore della Ptg. Incursori, lo Staff Arbitrale ha l'obbligo di indicare (con le braccia, senza parlare) la direzione dell'Area Esecuzione.

#### **Art.4.1: Descrizione della Tipologia**

**Let. a. Tipo A**, controllato da Difensori, allertati e pronti ad ingaggiare con Asg operatori ritenuti ostili nelle vicinanze o in avvicinamento alla loro posizione.

**Let. b. Tipo D**, rappresentato da un fuoristrada o da altro mezzo in movimento protetto da Difensori, è compito dell'organizzazione specificare negli Ordini di Missione:

- Descrizione e caratteristiche dell'azione da compiere;
- Percorso con senso di marcia ed inizio e fine

**Let. c. Tipo E**, oggetto da recuperare, o depositare, o azione da compiere, per questa tipologia è compito dell'organizzazione specificare le modalità dell'azione negli Ordini di Missione.

**Let. d. Tipo F**, la Ptg. Incursori sarà chiamata a recarsi in coordinata per controllare, soccorrere o prendere contatto con figuranti, è compito dell'organizzazione specificare negli Ordini di Missione modalità e caratteristiche dell'azione da compiere. In questa tipologia è compito dell'organizzazione stabilire:

- il punto di partenza dei Ribelli
- il tempo di attivazione dei Ribelli, che dovrà permettere alla Ptg. Incursori di arrivare in coordinata.

**Let. e. Tipo G**, la Ptg. Incursori dovrà organizzarsi per scortare un automezzo o un personaggio VIP, è compito dell'organizzazione specificare negli Ordini di Missione:

- Descrizione e caratteristiche dell'azione da compiere
- Percorso con senso di marcia, inizio e fine.

In questa tipologia è compito dell'organizzazione stabilire:

- il punto di partenza dei Ribelli
- il tempo di attivazione dei Ribelli, che dovrà permettere alla Ptg. Incursori di iniziare il percorso.

## **Titolo V – MODALITA' INIZIO E FINE ATTACCO IN ZONA OBIETTIVO**

### **Art. 5 Finestra d'Attacco**

**Let. a.** Il tempo di gioco nelle "Zone Obiettivo" viene regolato tramite una porzione di tempo chiamata "Finestra d'Attacco", indicata dall'organizzazione negli Ordini di Missione.

**Let. b.** La Finestra d'Attacco deve avere un tempo minimo di cinque (5) minuti fino ad un massimo di trenta (30) minuti, ma potrà variare nel caso l'organizzazione lo ritenga opportuno.

**Let. c.** La Ptg. Incursori ha l'obbligo di presentarsi alla "Porta IN" della prima "Zona Obiettivo", rispettando l'ordine di partenza indicato dall'Organizzazione, le successive "PORTE IN", saranno regolate in base all'ordine di arrivo, delle Ptg. Incursori, sulle stesse.

**Let. d.** Le Ptg. Incursori, sulle "PORTE IN", dovranno attendere l'arrivo dell'Arbitro in silenzio. Viene fatto divieto alla Ptg. Incursori di entrare in "Zona Obiettivo" senza l'autorizzazione dell'Arbitro, pena l'annullamento, con punteggio pari a zero (0).

**Let. e.** Lo Staff Arbitrale, dopo aver dato autorizzazione verbale alla Ptg. Incursori di entrare nella "Zona Obiettivo", darà il via al tempo di gioco della Finestra di Attacco con due (2) fischi brevi e controllerà il trascorrere del tempo sul GPS.

#### **Art. 5.1 Termine dell'Operatività nella "Zona Obiettivo"**

**Let. a.** L'operatività della Ptg. Incursori in una "Zona Obiettivo" sarà considerata terminata, quando tutti i componenti, "non colpiti", raggiungono la "Porta OUT".

**Let. b.** E' compito dello Staff Arbitrale segnalare il "Termine Operatività" della Ptg. Incursori con tre (3) fischi brevi e controllare sul GPS il tempo di uscita e segnalarlo nella "Tabella Punti Obiettivo"

## **Titolo VI – DIFENSORI, RIBELLI E FIGURANTI**

### **Art. 6 Difensori, Ribelli e Figuranti**

**Let. a.** Nel Regolamento PCR si identificano tre categorie di operatori, con differenti caratteristiche e ruoli:



- Difensori, sono ostili che hanno il completo controllo della Zona Obiettivo, con il compito di difenderla, il loro numero non potrà superare le cinque (5) unità ed il loro atteggiamento è vigile ed aggressivo.
- Ribelli, sono ostili presenti in una “Zona Obiettivo”, hanno il compito di attaccare per eliminare operatori a presidio di Aree Esecuzione, il loro numero non potrà superare le cinque (5) unità, ed il loro atteggiamento è aggressivo.
- Figuranti, sono operatori a cui è vietato l’uso di Asg ed hanno il compito di interpretare un ruolo o svolgere un compito, non ci sono limiti di numero nel loro impiego e se colpiti durante l’azione possano assegnare punteggio negativo.

**Let. b.** Tutti gli operatori colpiti, sia essi Difensori, Ribelli e Figuranti, non possano né parlare, né tanto meno dare indicazioni o rispondere a domande fatte da operatori delle Ptg. Incursori. Le Ptg. Incursori che necessitano di informazioni sono autorizzati alla perquisizione dei colpiti, mantenendo un comportamento corretto, educato e rispettoso.

#### **Art. 6.1 Movimento e comportamento Difensori**

**Let. a.** I Difensori mantengano sempre la stessa posizione, ad ingaggio iniziato possono muoversi per un raggio massimo **dieci (10) metri** dal loro punto, cambiando posizione come reputano più opportuno per sfruttare possibili ripari, senza mai uscire dalla “Zona Obiettivo”.

**Let. b.** Sul numero totale dei Difensori, presenti all’interno della “Zona Obiettivo” solo uno (1) potrà muoversi come “Cecchino libero” oltre i dieci (10) metri, dopo l’apertura della Finestra d’Attacco segnalata da due (2) fischi brevi.

**Let. c.** L’uscita dalla “Zona Obiettivo” di Difensori o Cecchino libero, comporta l’essere dichiarato colpito dallo Staff Arbitrale.

#### **Art. 6.2 Movimento e comportamento Ribelli**

**Let. a.** I Ribelli all’inizio della Finestra di Attacco, non possano né presidiare né avere il controllo di Aree Esecuzione presenti nella “Zona Obiettivo”, il loro compito è attaccarle durante l’operatività della Ptg. Incursori.

**Let. b.** I Ribelli inizieranno l’azione da una posizione indicata dall’organizzazione e potranno muoversi solo a Finestra d’Attacco iniziata, trascorso il tempo di “attesa” stabilito dalla Organizzazione, per dare modo alla Ptg. Incursori di iniziare la loro operatività.

**Let. c.** I Ribelli iniziato l’ingaggio, saranno liberi di muoversi esclusivamente all’interno della “Zona Obiettivo”, pena l’essere dichiarato colpito dallo Staff Arbitrale.

#### **Art. 6.3 Specifiche Difensori e Ribelli**

**Let. a.** Difensori e Ribelli devono avere a disposizione Asg a sufficienza per il regolare svolgimento della manifestazione e per garantire lo stesso volume di fuoco durante tutti i passaggi delle Ptg. Incursori

**Let. b.** Viene fatto divieto a Difensori, Ribelli e Figuranti, di commentare e interferire con le decisioni dello Staff Arbitrale o con l’operato della Ptg. Incursori, pena l’assegnazione di una penalità di **-2 punti** significa da assegnarsi a fine Campionato all’Associazione Sportiva a cui è iscritto – **Art. 16 lett. “h”**

## **Titolo VII – COMPORTAMENTO DEI GIOCATORI “COLPITI”**

### **Art. 7 Il colpito**

**Let. a.** Un qualsiasi giocatore (Incursore, Difensore, Ribelle o Figurante) è considerato “colpito” e quindi impossibilitato a proseguire nell’azione, quando è toccato direttamente o di rimbalzo, da un pallino espulso da una Asg, in una qualsiasi parte del corpo, compreso l’attrezzatura indossata o l’Asg imbracciata, anche se il pallino è stato espulso da un operatore amico, “blu su blu”.

**Let. b.** Nel momento in cui un giocatore è toccato da un pallino, espulso da un’altra Asg, si deve ritenere eliminato, comunicando agli altri ad alta voce la parola “Colpito”, fatto questo si posizionerà in uno spazio che non danneggi l’operatività altrui o chiederà allo Staff Arbitrale dove recarsi per non disturbare l’azione. Nel caso in cui il suo comportamento sia ritenuto scorretto dallo Staff Arbitrale incorrerà in penalità – **Art. 16 lett. “d”**

**Let. c.** Ogni Difensore o Ribelle immediatamente dopo colpito dovrà obbligatoriamente indossare un giubbotto ad alta visibilità di colore rosso/arancio.

**Let. d.** Viene vietato alla Ptg. Incursori, di accusare altri di non dichiararsi, il farlo comporterà l'allontanamento dal gioco dell'operatore e la penalità di Interferenza Arbitrale - [Art. 16 lett. "c"](#)

**Let. e.** Viene vietato a tutti gli operatori colpiti (Incursori, Difensori, Ribelli), di comunicare informazioni ai compagni della propria fazione, se ciò accadesse lo Staff Arbitrale sanzionerà:

- Ptg. Incursori, con l'espulsione dell'operatore e assegnazione alla Ptg. Incursori di "Comportamento Antisportivo" – [Art. 16 lett. "d"](#)
- Difesa, Ribelli, con la completa eliminazione dei Difensori o dei Ribelli mentre la Ptg. Incursori procederà nella loro operatività

**Let. f.** E' da ritenersi colpito, anche colui che per negligenza o imperizia aziona un simulacro di IED o di Mina, è compito dell'organizzazione indicarne il raggio d'azione negli Ordini di Missione.

### **Art. 7.1 Gestione Difensori o Ribelli "Non dichiarato"**

**Let. a.** Se un Difensore o un Ribelle non si dichiara "colpito" ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato "colpito" insieme a tutti gli altri Difensori o Ribelli, e la Ptg. Incursori continuerà nella sua operatività.

### **Art. 7.2 Gestione Operatore Ptg. Incursori "Non dichiarato"**

**Let. a.** Se durante un ingaggio, lo Staff Arbitrale in maniera certa e inequivocabile, vedrà un operatore della Ptg. Incursori "colpito" da un pallino, non dichiararsi, considererà l'operatore "Non Dichiarato" e lo penalizzerà annotandolo sulla "Tabella Punti Obiettivo" nel relativo spazio.

[Art. 16 lett. "a"](#)

**Let. b.** La Ptg. Incursori verrà squalificata dalla manifestazione se durante lo svolgimento le verranno assegnate tre (3) penalità per "Non Dichiarato" - [Art. 16 lett. "g"](#)

## **Titolo VIII – STRUTTURE E DISLOCAZIONE ZONE OBIETTIVO**

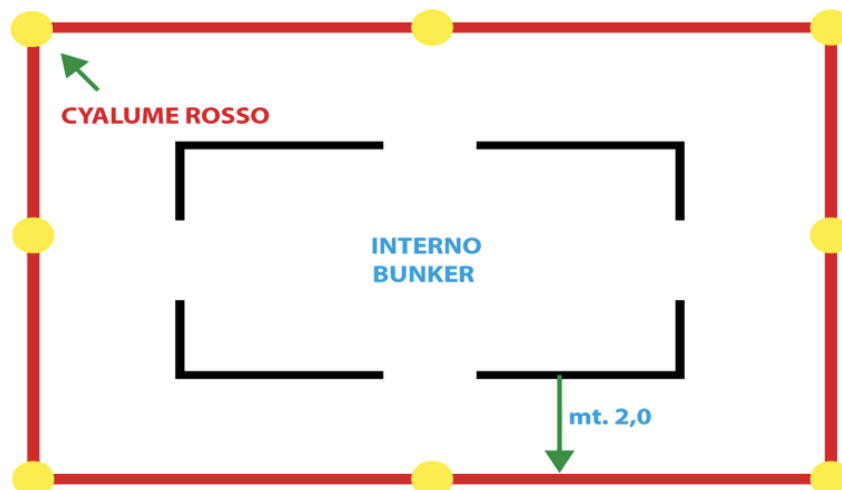
### **Art. 8 Strutture**

**Let. a.** Se già presenti nella "Zona Obiettivo" sotto forma di edifici o simili, potranno essere usate dall'organizzazione come Aree Esecuzione, tenendo presente la sua sicurezza e agibilità, per non mettere a rischio l'incolumità dei partecipanti.

**Let. b.** Tutti gli operatori (Incursori, Difensori e Ribelli), se all'interno di un edificio dovranno obbligatoriamente usare la propria Asg (corta o lunga) a colpo singolo

**Let. c.** L'Organizzazione potrà allestire strutture difensive tipo "Bunker", con all'interno uno o più Difensori, che indirizzeranno la raffica verso l'esterno.

**Let. d.** L'organizzazione esternamente alla struttura "Bunker" dovrà creare un'area segnalata sul terreno con fettuccia bianco rossa o gesso, ad una distanza di 2,0 mt per ogni lato esterno e se previsti nelle ore notturne il perimetro esterno dovrà essere reso visibile con il posizionamento di numero tre (3) "cyalume" di colore rosso per ogni lato.



**Let. e.** Per la distruzione di un Bunker, l'organizzazione dovrà prevedere di dotare la Ptg. Incursori con minimo due (2) simulacri di esplosivo, per ogni bunker presente nella manifestazione.

**Let. f.** Le Ptg. Incursori per la distruzione del bunker potranno:

- eliminare con l'ASG i difensori al suo interno;
- lanciare un simulacro di esplosivo all'interno della zona con fettuccia;
- lanciare un simulacro di esplosivo all'interno del bunker.
- 

## **Titolo IX – ATTREZZATURE DEI PARTECIPANTI**

### **Art. 9 Uso ASG e altri materiali**

**Let. a.** Negli ingaggi di ogni "Zona Obiettivo" è consentito a tutti l'uso di una sola replica Asg (lunga o corta), ma ogni operatore (Incursori, Difensori e Ribelli), non ha nessun limite per il numero di repliche da portarsi al seguito per lo svolgimento della manifestazione.

**Let. b.** Nessun operatore (Incursori, Difensori e Ribelli), dopo il "Test Asg" potrà sostituire il "Gear Box" o parti di esso e il "Gruppo Canna", pena la squalifica.

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

**Let. d.** Ogni operatore (Incursori, Difensori Ribelli e Figuranti), è libero di indossare l'abbigliamento che ritiene più consono, in base alle caratteristiche del terreno, dell'ambiente e del ruolo. Tuttavia non si possano indossare e dovranno essere rimossi stemmi, mostrine e gradi appartenenti all'Esercito Italiano o ad altra Forza Armata presente e passata. Il contravvenire a questa regola impedirà al giocatore l'accesso alla manifestazione.

#### **Art. 9.1 Uso delle protezioni di sicurezza**

**Let. a.** Ogni operatore Senior, (Incursori, Difensori Ribelli e Figuranti) e lo Staff Arbitrale, dovrà indossare obbligatoriamente dall'infiltrazione fino all'esfiltrazione le protezioni di sicurezza per gli occhi. Per una maggiore sicurezza è consigliato l'utilizzo delle protezioni bocca/viso, nel caso di eventuali danni per un loro mancato utilizzo, l'operatore si assume in proprio ogni responsabilità, mallevando l'organizzazione e FIGT-ASNWG da ogni responsabilità.

**Let. b.** Ogni operatore Juniores, (Incursori, Difensori Ribelli e Figuranti) dovrà indossare **obbligatoriamente** dall'infiltrazione fino all'esfiltrazione le protezioni di sicurezza dedicate al Settore Giovanile:

- Maschera protettiva integrale (occhi e bocca).
- Ginocchiere e gomitiere.
- Calzature idonee (tipo trekking o anfibi).
- Guanti protettivi.
- Caschetto protettivo.

Nel caso di eventuali danni per un loro mancato utilizzo, il tutor rappresentante l'associazione al seguito si assume in proprio ogni responsabilità, mallevando l'organizzazione e FIGT-ASNWG da ogni responsabilità.

**Let. c.** Qualora durante un ingaggio un operatore si accorga di un giocatore avversario sprovvisto della dotazione di sicurezza per gli occhi, lo dichiarerà ad alta voce "sotto tiro". Il Giocatore sprovvisto della dotazione di sicurezza per gli occhi, dovrà astenersi dall'azionare l'Asg e si dichiarerà "colpito", sarà compito dello Staff Arbitrale assegnargli la penalità della squalifica.

#### **Art. 9.2 Fasce Identificative**

**Let. a** Le Fasce Identificative sono il segno distintivo delle Ptg. Incursori e ogni operatore è obbligato a posizionarla visibilmente al di sotto della spalla sul braccio. Visibilità mascherate o impedita, o la non presenza, comporteranno l'attribuzione di punti di penalità - [Art. 16 lett. f.](#)

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

**Let. c** Terminate le Fasce Identificative da sostituire, gli operatori senza Fascia devono ritenersi esclusi dalla Manifestazione, avvertendo tempestivamente l'Organizzazione o lo Staff Arbitrale, per avere istruzioni sul loro recupero.

### Art. 9.3 Caratteristiche delle ASG

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

**Let. b.** Ogni operatore (Incursori, Difensori e Ribelli), deve obbligatoriamente usare pallini biodegradabili da 6 mm di diametro, come segno di educazione, rispetto della natura e del prossimo.

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

## Titolo X – FASE PRE-MANIFESTAZIONE

### Art. 10 Registrazione Atleti

**Let. a.** E' compito della Ptg. Incursori presentarsi prima dell'inizio della manifestazione dall'Organizzazione presso il punto "Accettazione" con il modulo "Registrazione Atleti" debitamente compilato.

**Let. b.** L'organizzazione aiutata dallo Staff Arbitrale, provvederà a controllare ad ogni giocatore della Ptg. Incursori il suo regolare tesseramento e identità.

#### Art. 10.1 Test ASG

**Let. a.** Ogni operatore (Incursori, Difensori e Ribelli), prima dell'inizio della manifestazione dovrà presentare tutte le Asg impegnate in gara all'organizzazione.

**Let. b.** L'organizzazione coadiuvata dallo Staff Arbitrale provvederà a testare le Asg di ogni operatore esclusivamente, con pallini biodegradabili del peso di gr. 0.20.

E' facoltà dell'organizzazione ripetere il test Asg durante lo svolgersi della manifestazione o alla esfiltrazione.

**Let. c.** L'organizzazione coadiuvata dallo Staff Arbitrale provvederà al "Test Asg" che sarà effettuato con tre (3) tiri singoli ad hop-up azzerato: L'Asg regolare non dovrà in nessuno dei tre (3) tiri superare i parametri indicati dal Regolamento e saranno rese riconoscibili con l'applicazione di una fascetta.

**Let. d.** Nel caso in cui uno (1) dei tre (3) tiri, superi i parametri imposti dal Regolamento, l'Asg sarà considerata "Over Joule" e trattenuta dall'organizzazione senza assegnare penalità e dando la possibilità all'atleta di sostituirla con un'altra.

**Let. e.** L'organizzazione coadiuvata dallo Staff Arbitrale provvederà a segnalare sul modulo "Registrazioni Atleti" tutte le Asg con misurazioni superiori a 0,95 Joule, ed applicherà su di esse una doppia fascetta, per poterle individuare e ritestare all'esfiltrazione, con lo stesso crooning e pallini utilizzati nel pre-gara.

**Let. f.** Nel caso in cui un operatore della Ptg. Incursori, si accorga di aver perso la "fascetta" del test Asg, dovrà immediatamente contattare l'organizzazione prima di presentarsi alla "Porta IN" di una Zona Obiettivo per non incorrere in penalità - **Art. 16 lett. "e"**. L'organizzazione provvederà a ritestare l'Asg ed applicare una nuova fascetta.

**Let. g.** Se l'organizzazione durante lo svolgersi della manifestazione, effettuando il "Test Asg a sorpresa" trovi un operatore della Ptg. Incursori, con l'Asg Over Joule, si vedrà assegnare la penalità prevista dal Regolamento e ritirare l'Asg, che potrà essere sostituita solo nel caso la Ptg. Incursori sia provvista di Asg di scorta - **Art. 16 lett. "b"**

#### Art. 10.2 Briefing pre-gara ed inizio manifestazione

**Let. a.** Prima dell'inizio della manifestazione, l'organizzazione provvederà ad eseguire un briefing ai componenti delle Ptg. Incursori, per chiarire eventuali dubbi o perplessità.

**Let. b.** L'orario del briefing sarà indicato negli Ordini di Missione, e nel caso qualcuno si presenti in ritardo, l'organizzazione potrà ripeterglielo solo dopo averlo terminato ai presenti, se lo ritiene opportuno e se possibile, ripetendo solo la parte mancante.

## **Titolo XI – COMPITI E DOCUMENTAZIONE STAFF ARBITRALI**

### **Art. 11 Giudizio Arbitrale**

**Let. a.** E' compito dello Staff Arbitrale presente nella "Zona Obiettivo" e nell'area di svolgimento della manifestazione, accertare le infrazioni commesse dagli operatori (Incursori, Difensori, Ribelli e Figuranti) ed il suo giudizio è definitivo, tuttavia le Ptg. Incursori potranno "contestare" la decisione, riportando e descrivendo dettagliatamente l'accaduto nella "Tabella Contestazioni Obiettivo", come indicato dal [Titolo XII – Gestione delle Controversie](#)

**Let. b.** Durante lo svolgimento del Campionato Nazionale PCR, sia nelle fasi Regionali che Nazionali l'organizzazione deve prevedere e provvedere allo Staff Arbitrale, che dovrà essere presente in ogni "Zona Obiettivo" con almeno un (1) Arbitro non giocante. E' consigliabile la presenza di un Arbitro per ogni "Area Esecuzione" presente nella Zona Obiettivo.

**Let. c.** L'organizzazione antecedentemente alla manifestazione dovrà inviare una richiesta scritta al Responsabile Arbitrale Regionale, il quale si preoccuperà di contattare gli Arbitri e organizzare lo Staff Arbitrale per la manifestazione.

#### **Art. 11.1 Staff Arbitrale e suoi compiti**

**Let. a.** Lo Staff Arbitrale presente nella "Zona Obiettivo" ha la responsabilità della sua gestione e del personale presente su di esso (Difensori, Ribelli e Figuranti).

**Let. b.** Controlla la regolarità degli ingaggi tra gli operatori (Incursori, Difensori, e Ribelli), lo svolgimento da parte della Ptg. Incursori delle varie prove presenti, e controlla il trascorrere del tempo della Finestra d'Attacco.

**Let. c.** Lo Staff Arbitrale durante l'operatività della Ptg. Incursori non dovrà mai aiutare o suggerire azioni e procedure, questo per imparzialità verso tutti i partecipanti.

**Let. d.** Ogni Arbitro presente nella "Zona Obiettivo" disporrà fischio con il quale segnalerà:

- **2 Fischi brevi:** Inizio della Finestra d'Attacco ed entrata Ptg. Incursori nella "Zona Obiettivo"
- **3 Fischi brevi:** Fine operatività, con uscita della Ptg. Incursori dalla "Porta OUT".
- **3 Fischi lunghi:** Una situazione pericolosa per la continuazione del gioco.

**Let. e.** Lo Staff Arbitrale ha il compito di attendere la Ptg. Incursori alla Porta IN e darle la partenza.

**Let. f.** Lo Staff Arbitrale, su richiesta di qualsiasi operatore della Ptg. Incursori, dovrà indicare con il braccio e non verbalmente la direzione di:

- Aree Esecuzione
- Porta OUT

**Let. g.** Lo Staff Arbitrale, su richiesta di qualsiasi operatore della Ptg. Incursori, dovrà indicare il tempo rimanente da giocare prima della chiusura della Finestra di Attacco.

**Let. h.** Lo Staff Arbitrale, alla fine dell'operatività con la Ptg. Incursori uscita dalla Porta OUT, si preoccuperà di :

- marcare sulla "Tabella Punti Obiettivo" il risultato ottenuto in base alle prove che sono state svolte e le penalità riscontrate.
- Dare copia della "Tabella Punti Obiettivo" al responsabile della Ptg. Incursori.

**Let. i.** Nel caso in cui in una "Zona Obiettivo" l'organizzazione avesse previsto il recupero di materiale da usare successivamente in altre "Zone Obiettivo", sarà compito dello Staff Arbitrale nel caso la Ptg. Incursori venga totalmente eliminata consegnargli il materiale previsto.

#### **Art. 11.2 Documenti Ufficiali**

**Let. a.** Sono documenti ufficiali della Manifestazione e dovranno essere compilati correttamente in modo chiaro e leggibile dallo Staff Arbitrale, per il calcolo del punteggio e delle penalità ottenute dalle Ptg. Incursori:

- **Tabella Punti Obiettivo:** viene compilata in ogni sua parte dallo Staff Arbitrale, che vi annoterà l'operatività complessiva della Ptg. Incursori a fine operatività.
- **Tabella Contestazioni:** si compone di due parti, una compilata dallo Staff Arbitrale e l'altra compilata dal responsabile della Ptg. Incursori, dove descriveranno in maniera chiara e dettagliata l'episodio e le ragioni della contestazione, in modo che a fine manifestazione l'Organizzazione possa sentire le parti in causa decidere se accettare o rifiutare la contestazione.

**Let. b.** Lo Staff Arbitrale presente in ogni “Zona Obiettivo” dovrà avere al seguito:

- Tabella Punti Obiettivo
- Tabella Contestazioni
- Nastro da segnalazione bianco/rosso
- GPS
- Fischio
- Apparato radio-trasmittente

**Let. c.** Tutta la modulistica Ufficiale per le Manifestazioni a Pattuglia a Corto Raggio è scaricabile dal sito istituzionale all’indirizzo [www.figt.it](http://www.figt.it) nella sezione Modulistica ludico-sportiva.

## **Titolo XII – GESTIONE DELLE CONTROVERSIE**

### **Art. 12 Contestazioni**

**Let. a.** Le contestazioni valide esaminate e discusse per una loro valutazione saranno solo quelle riportate sulla “Tabella Contestazioni”, firmate dallo Staff Arbitrale e dal Responsabile della Ptg. Incursori. Qualsiasi altra contestazione fatta dopo l’esfiltrazione non verrà presa in esame.

**Let. b.** Eventuali reclami per decisioni prese dall’Organizzazione dopo l’esame delle “Tabelle Contestazioni”, dovranno essere presentate entro ventiquattro (24) ore dalla comunicazione ufficiale della Classifica da parte dell’organizzazione a tutte le Associazioni partecipanti tramite mail o pubblicazione su social - network o forum. L’Associazione invierà una mail di reclamo a:

- Organizzazione manifestazione
- Presidente Regionale del Comitato
- Responsabile Arbitrale Regionale

**Let. c.** E’ compito della “Commissione Regionale di Giustizia”, valutare la contestazione ed esprimersi entro quindici (15) giorni dalla data di presentazione del ricorso, la classifica rimarrà sospesa fino alla delibera della Commissione.

**Let. d.** Nel caso in cui l’Associazione espresso il parere della “Commissione Regionale” ritenesse i suoi diritti lesi, potrà rivolgersi alla Commissione Federale di Giustizia scrivendo una mail a [commissionefederale@figt.it](mailto:commissionefederale@figt.it), nei tempi e nelle modalità stabiliti dall’**Art. 19.1** del Regolamento di Giustizia Sportiva, vigente.

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

**Let. f.** Eventuali errori di addizione o trascrizione potranno essere contestati entro il terzo (3) giorno dalla data della pubblicazione della Classifica ufficiale, tramite mail a:

- Organizzazione manifestazione
- Presidente Regionale del Comitato
- Responsabile Arbitrale Regionale

## **Titolo XIII – MONITORAGGIO EDISTRIBUZIONE PUNTEGGI**

### **Art. 13 Specifica Tabella Punti Obiettivo**

**Let. a.** L’Organizzazione dovrà prevedere, compilare e stampare, una “Tabella Punti Obiettivo”, dove saranno elencate le prove presenti all’interno di ogni “Zona Obiettivo”.

**Let. b.** Nella “Tabella Punti Obiettivo” dovranno essere presenti i seguenti spazi da compilare:

- Nome dell’Associazione appartenete alla Ptg. Incursori
- Tempo di Inizio e tempo di Fine Finestra
- Numero dei Difensori o Ribelli eliminati
- Numero dei Figuranti eliminati
- Nome che identifica le prove da eseguire nella Zona Obiettivo
- Firma del Responsabile della Ptg. Incursori.

**Let. c.** Compito dello Staff Arbitrale è compilare la “Tabella Punti Obiettivo” scrivendo:

- L’orario di entrata dalla **Porta IN** riportato dal GPS
- Numero dei Difensori o Ribelli eliminati
- Se previsti numero di Figuranti colpiti accidentalmente

- Smarcare per ogni prova presente nella “Zona Obiettivo” se eseguita correttamente (SI), se non eseguita correttamente (NO)
- L’esatto orario di uscita dalla **Porta OUT** riportato dal GPS che determina il fine operatività
- Far firmare al Responsabile della Ptg. Incursori il risultato ottenuto
- Dare copia della “Tabella Punti Obiettivo” alla Ptg. Incursori

### **Art. 13.1 Distribuzione e assegnazione punteggi**

**Let. a.** L’Organizzazione assegnerà per ogni “Zona Obiettivo” un punteggio positivo, rispettando il “range” minimo e massimo espresso dal presente Regolamento, proporzionato in base a:

- Difficoltà
- Presenza Difensori/Ribelli
- Azioni e prove da svolgere all’interno della Zona Obiettivo.

**Let. b.** Nel caso in cui una Ptg Incursori durante un ingaggio all’interno di una “Zona Obiettivo”, venga eliminata completamente, non vedrà assegnarsi nessun punteggio.

**Let. c.** Nel caso in cui i Difensori/Ribelli vengano eliminati parzialmente e la Ptg. Incursori debba prelevare del materiale dall’Obiettivo, si vedrà assegnare il punteggio della prova se:

- Il materiale da prelevare è al seguito di un operatore Incursore non colpito presente alla Porta OUT, prima della chiusura delle Finestra d’Attacco.

## **Titolo XIV – DEBRIEFING E ATTRIBUZIONE PUNTEGGI**

### **Art. 14 Distribuzione e assegnazione punteggi**

**Let. a.** Ogni Ptg.Incursori dopo l’esfiltrazione, si recherà presso l’Organizzazione, nella sala de briefing fine missione. L’organizzazione consegnerà alla Ptg. Incursori il punteggio relativo alle Zone Obiettivo presenti lungo il percorso e provvederà a ritirare tutto il materiale raccolto durante lo svolgimento della missione, comprensivo della copia Tabella Punti Obiettivo, in modo da redigere il punteggio “provvisorio” che sarà stabilito da:

- somma dei punteggi presenti nella copia “Tabella Punti Obiettivo”
- sottratte le penalità accumulate sul percorso di gioco.

**Let. b.** Lo Staff Arbitrale chiusa la Zona Obiettivo provvederà a consegnare nella sala de briefing:

- “Tabelle Punti Obiettivo”;
- “Tabelle Note e Contestazioni Obiettivo”;

in modo che l’Organizzazione possa procedere alla verifica e stesura della Classifica finale.

**Let. c.** Se presenti “Contestazioni” verbalizzate sulle “Tabelle Contestazioni”, verranno discusse e analizzate dall’Organizzazione, il Responsabile della Ptg. Incursori e, dall’Arbitro della Zona Obiettivo di competenza.

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

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

## **Titolo XV – PUNTEGGI POSITIVI**

### **Art. 15 Distribuzione Punti Positivi**

**Let. a.** **Punteggio Operatività 10 punti positivi per ogni minuto risparmiato sul tempo massimo della Finestra d’Attacco di ogni “Zona Obiettivo”**

**Let. b.** Tipo A:da 200 a 400 punti positivi

**Let. c.** Tipo D:da 200 a 300 punti positivi

**Let. d.** Tipo E:da 100 a 500 punti positivi

**Let. e.** Tipo F:da 150 a 300 punti positivi

**Let. f.** Tipo G: da150 a 300 punti positivi

**Let. g.** Se l'organizzazione lo ritiene opportuno potrà decidere di non assegnare punteggio per l'eliminazione di Difensori o Ribelli.

## **Titolo XVI – PUNTEGGI NEGATIVI**

### **Art. 16 Distribuzione Punti Negativi**

**Let. a. Operatore Non Dichiarato:** il 1° (primo) 200 punti negativi, il 2° (secondo) 800 punti negativi

**Let. b.** ASG Over Joule nel Test a sorpresa o all'esfiltrazione: 700 punti negativi

**Let. c.** Interferenza con decisioni Arbitrali:500 punti negativi

**Let. d.** Comportamento incivile e antisportivo:500 punti negativi

**Let. e.** Marcatura non presente sull'Asg: 150 punti negativi

**Let. f.** Non esposizione Fascia Identificativa:250 punti negativi

**Let. g. Squalifica della Ptg. Incursori per somma di tre (3) penalità “Non dichiarato”**

**Let. h.** Squalifica operatore Ptg. Incursori sprovvisto delle protezioni di sicurezza per gli occhi.

**Let. i. Interferenza da parte di Difensori, Ribelli o Figuranti: - 2 Punti alla ASD di appartenenza, da attribuirsi, nella Classifica Regionale, a fine Campionato.**

## **Titolo XVII – CAMPIONATO REGIONALE**

### **Art. 17 Svolgimento**

**Let. a.** Il Campionato Regionale deve essere organizzato in tappe decise di comune accordo con le ASD partecipanti e rese note nel “Calendario Regionale Campionato PCR Regionale”.

**Let. b.** In base al numero delle ASD partecipanti e alle ASD che si propongano come Organizzatori di una tappa, si divideranno le rimanenti ASD assegnandogli una tappa in cui saranno di “Aiuto”. Così facendo l'associazione Organizzatrice potrà organizzare correttamente la Tappa Regionale, contando sulla collaborazione di Associazioni in Aiuto, assegnate durante la stesura del Calendario Regionale.

**Let. c.** I criteri minimi per l'invio di operatori in Aiuto all'associazione Organizzatrice per l'attribuzione a fine Campionato Regionale del punteggio medio sono:

- Per manifestazioni fino a otto (8) ore minimo 3 operatori in aiuto;
- Per manifestazioni superiori a otto (8) ore minimo 5 operatori in aiuto.

**Let. d.** Nel caso in cui l'associazione non si presenti con i propri operatori in aiuto, o con un numero insufficiente a quello stabilito dal presente Regolamento, non gli sarà attribuito il punteggio medio in Classifica Regionale e gli verrà assegnata una penalità di cinque (5) punti negativi.

**Let. e.** Durante lo svolgimento del Campionato Regionale viene fatto divieto a tutte le Ptg. Incursori iscritte di effettuare “recon” sul terreno di gioco 10 gg. prima dello svolgimento della Tappa, pena la squalifica.

**Let. e.** Durante lo svolgimento delle Finali Nazionali viene fatto divieto a tutte le Ptg. Incursori iscritte di effettuare “recon” sul terreno di gioco, pena la squalifica.

### **Art. 17.1 Punteggi Classifica e Accesso alle Finali**

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

- 1° Classificato: 25 punti.
- 2° Classificato: 22 punti.
- 3° Classificato: 20 punti.
- 4° Classificato: 18 punti.
- 5° Classificato: 16 punti.
- 6° Classificato: 15 punti.

A scalare, un punto in meno per ogni posizione. In caso d'ex equo, si attribuirà la media del posto in classifica ottenuto + (più) quello subito successivo.

La Squadra seguente sarà scalata di un posto per ogni squadra in ex equo.

**Let. b.** All'Associazione Organizzatrice della manifestazione ed alle Associazioni in aiuto, sarà attribuito un punteggio pari alla media dei punteggi ottenuti nelle manifestazioni alle quali hanno



partecipato, arrotondato per difetto al valore inferiore esistente sulla tabella di cui all'Art. 17.1 lett. a. Se l'Associazione ha al suo attivo solo l'Organizzazione o l'aiuto ad una Tappe del Campionato, le saranno attribuiti d'Ufficio cinque (5) punti.

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

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

## **Titolo XVIII – COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE**

### **Art. 18 Principi Generali**

**Let. a.** L'Associazione Organizzatrice deve provvedere ad ottenere l'autorizzazione all'utilizzo del terreno dove si svolgerà la manifestazione e, ad avvisare anche le competenti Forze dell'Ordine, ricevendo dalle stesse il "nulla osta" per lo svolgimento della manifestazione.

**Let. b.** L'Associazione Organizzatrice deve provvedere al servizio di Pronto Soccorso o di mezzi adeguati al soccorso, necessari in caso di infortunio di operatori durante lo svolgimento della manifestazione.

**Let. c.** L'Associazione Organizzatrice deve provvedere a segnalare, tramite "cartelli" posti lungo gli accessi al terreno di gioco, lo svolgersi della manifestazione, indicandone gli orari e la data, allo scopo di avvertire ed informare gli eventuali passanti o abitanti.

**Let. d.** L'Associazione Organizzatrice deve provvedere ad organizzare un'area dove i partecipanti possano provare liberamente le proprie ASG, per la regolazione dell'Hop – up o altro, senza recare disturbo e per la messa in sicurezza degli altri partecipanti.

**Let. e.** L'Associazione Organizzatrice deve controllare la regolare affiliazione ed il regolare tesseramento degli atleti presenti nelle Pattuglie Incursori iscritte alla manifestazione. Nel caso ci fossero delle irregolarità, gli atleti non verranno fatti partecipare.

**Let. f.** L'Associazione Organizzatrice deve tenere un briefing con i Responsabili delle Ptg. Incursori, prima dell'inizio gara.

**Let. g.** L'Associazione Organizzatrice deve rendere noto entro il ventesimo (20) giorno prima dell'inizio della manifestazione, tramite la pubblicazione sul sito internet e l'invio mail e/o postale di:

- Carta topografica dell'AO (CTR o IGM),
- Orario del Test ASG;
- Orario Briefing;
- Orario Infiltrazione;
- Canale Radio Emergenza ed Urgenza;
- Le indicazioni di come arrivare al parcheggio della Manifestazione.

**Let. h.** L'Associazione Organizzatrice, ha ampia libertà su come e quando informare i partecipanti della dislocazione degli Obbiettivi, sulla loro tipologia e su come poter acquisire il relativo punteggio, durante lo svolgersi della gara.

**Let. i.** L'Organizzazione deve garantire la massima copertura radio possibile, specialmente sugli Obiettivi, eseguendo delle prove tecniche.

**Let. l.** L'organizzazione deve garantire una presenza minima di 5 Zone Obiettivo per tappa regionale.

### **Art. 18.1 Ricorsi ed Annullamento prima dell'inizio della Manifestazione**

**Let. a.** L'inosservanza di una o più regole menzionate nell' Art. 18 Lett. a, b, c, d, f, potrà comportare l'annullamento della validità della manifestazione, se valutata lesiva al risultato finale.

**Let. b.** La richiesta di annullamento dovrà essere presentata da almeno il 50% + 1 delle Associazioni iscritte alla manifestazione, che dovranno presentare il ricorso tramite mail, al Presidente Regionale, il quale provvederà all'inoltrare alla Commissione Regionale di Giustizia.

**Lett. c.** I ricorsi alle fasi pre gioco, dovranno essere presentati entro sette (7) giorni dallo inizio della manifestazione, tramite posta elettronica, dall' Associazione partecipante all' Organizzazione ed al Presidente Regionale.

**Lett. d.** L'accettazione del ricorso di annullamento, comporterà ai fini della Classifica la non acquisizione di punteggio. All' Associazione organizzatrice sarà assegnato, a fine Torneo, un punteggio negativo pari alla media dei punteggi ottenuti nelle manifestazioni alle quali hanno partecipato, arrotondato per difetto al valore inferiore esistente sulla Tabella di cui all' [Art.17.1 lett. "a"](#) - . L'Organizzazione sarà anche tenuta alla restituzione del 80% della quota d'iscrizione alle squadre partecipanti – [Art. 24.2 del Regolamento dei Comitati Regionali Ed. 6 del 21.03.2017](#) e successivi.