



# REGOLAMENTO DI GIOCO **TWO FLAG'S**

*Ed. 4 del 01.01.2016*



## Indice

<b>Titolo I - PRINCIPI GENERALI.....</b>	<b>4</b>
<i>Art. 1 - Principi Generali.....</i>	4
<b>Titolo II - TIPOLOGIA, COMPOSIZIONE E SCOPO.....</b>	<b>4</b>
<i>Art. 2 - Pattuglia Two Flag.....</i>	4
<i>Art. 2.1 - Specifiche per le Pattuglie Two Flag.....</i>	4
<b>Titolo III - ORGANIZZAZIONE CAMPIONATO REGIONALE.....</b>	<b>5</b>
<i>Art. 3 - Organizzazione del Campionato Two Flag.....</i>	5
<b>Titolo IV - AREA E DURATA DI UN MATCH.....</b>	<b>5</b>
<i>Art. 4 - Arena.....</i>	5
<i>Art. 4.1 - Durata e scopo del "Match".....</i>	5
<b>Titolo V - FASE PRE-MANIFESTAZIONE E MODALITA' TEST ASG.....</b>	<b>5</b>
<i>Art. 5 - Compiti dell'organizzazione.....</i>	5
<i>Art. 5.1 - Fase Pre-Manifestazione Registrazione e Identificazione degli Atleti.....</i>	6
<i>Art. 5.2 - Test ASG pre-gara.....</i>	6
<i>Art. 5.3 - Caratteristiche delle ASG usate in gioco.....</i>	7
<b>Titolo VI - COMPORTAMENTO DEGLI OPERATORI DELLA PTG.....</b>	<b>7</b>
<i>Art. 6 - Norme Comportamentali.....</i>	7
<i>Art. 6.1 - Uso protezioni di sicurezza.....</i>	8
<i>Art. 6. - Il colpito.....</i>	8
<b>Titolo VII - ATTREZZATURA DEGLI OPERATORI E AZIONI VIETATE.....</b>	<b>8</b>
<i>Art. 7 - Equipaggiamento dei giocatori.....</i>	8
<i>Art. 7.1 - Limite dei pallini (bb) durante il match.....</i>	9
<i>Art. 7.2 - Azioni Vietate durante il Match.....</i>	10
<b>Titolo VIII - COMPITI DELLO STAFF ARBITRALE.....</b>	<b>10</b>
<i>Art. 8 - Composizione Posizione e Compiti dello Staff Arbitrale nell'Arena.....</i>	10
<i>Art. 8.1 - Presa Visione dei punteggi e della penalità nella Scheda Match a fine partita.....</i>	11
<i>Art. 8.2 - Controllo, Conformità e Sicurezza dell'Arena.....</i>	11
<b>Titolo IX - SVOLGIMENTO DEL MATCH.....</b>	<b>12</b>
<i>Art. 9 - Assegnazione Testimone.....</i>	12
<i>Art. 9.1 - Partenza e Falsa Partenza.....</i>	12
<i>Art. 9.2 - Scopo del gioco Two Flag.....</i>	12
<i>Art. 9.3 - Modalità e Regole per i "Portatori" di "Testimone".....</i>	12
<i>Art. 9.4 - Integrità del Testimone e Sostituzione.....</i>	13
<b>Titolo X - FINE DEL MATCH E CALCOLO PUNTEGGIO MATCH.....</b>	<b>13</b>
<i>Art. 10 - Fine del Match.....</i>	13
<b>Titolo XI - CLASSIFICA DELLA TAPPA REGIONALE.....</b>	<b>13</b>
<i>Art. 11 - Calcolo Classifica della Tappa Regionale.....</i>	13
<i>Art. 11.1 - Punteggi acquisiti per la classifica Regionale.....</i>	13
<b>Titolo XI - PUNTEGGI POSITIVI.....</b>	<b>14</b>
<i>Art. 11 - Punteggi positivi.....</i>	14
<b>Titolo XII - PUNTEGGI NEGATIVI.....</b>	<b>14</b>
<i>Art. 12 - Punteggi negativi.....</i>	14
<b>Titolo XIII FASCE IDENTIFICATIVE.....</b>	<b>14</b>
<i>Art. 13 - Specifiche per le Fasce Identificative.....</i>	14
<b>Titolo XIV - GESTIONE PENALITA'.....</b>	<b>15</b>
<i>Art. 14 - Gestione delle Penalità.....</i>	15

---

<b>Titolo XV – MODULISTICA UFFICIALE.....</b>	<b>15</b>
<i>Art. 15 - Modulistica Ufficiale.....</i>	<i>15</i>

## Titolo I - PRINCIPI GENERALI.

---

### Art. 1 - Principi Generali.

**Let. a** - Il presente Regolamento rientra tra le attività ludico-aggregative di cui all' **Art. 1.3** del Regolamento dei Comitati Regionali.

**Let. b** - Il softair è un gioco basato sulla fiducia e la correttezza dei partecipanti, mancando queste caratteristiche fondamentali ed il rispetto per l'avversario se ne tradiscono i valori e viene a mancare la caratteristica che contraddistingue un vero evento sportivo.

**Let. c** - Il softair è una simulazione non violenta di un'azione tattica, dove ogni contatto fisico teso a far valere le proprie ragioni nei confronti dello staff arbitrale o di altri giocatori con l'uso della forza, non è ammesso e sarà punito con l'immediata espulsione dell'atleta dalla manifestazione.

**Let. d** - "Arena" si intende una porzione di terreno di forma pressoché quadrata o rettangolare, di cui il perimetro è segnalato con del nastro segnaletico, in modo da evidenziarne l'area e con essa i limiti di dove si dovrà svolgere il gioco.

**Let. e** - "Match" è l'incontro seguito da ingaggi svolto all'interno dell'Arena dove le due pattuglie si affronteranno, per il conseguimento del miglior punteggio.

**Let. f** - "Base" è il punto di partenza ad inizio match per le pattuglie, ve ne sono due (2) in ogni Arena e devono essere opposte fra loro e poste all'interno della parte terminale dell'Arena.

**Let. g** - "Testimone" costituito da un quadrato di stoffa colorato, che misura 25 x 25cm dotato di un'asola a cui viene applicato un moschettone e passato un anello in corda. Sia moschettone che l'anello in corda servano ai giocatori per facilitarne il trasporto durante il match.

**Let. h** - "Palo" asta in legno o simile, posizionato all'interno dell'Arena in ogni Base, dove va attaccato il "Testimone". Su di esso sarà posto un anello dove poter agganciare il moschettone presente sul Testimone.

**Let. i** - "Portatore" con questo termine viene indicato l'operatore della pattuglia che trasporta su di sé il Testimone.

**Let. l** - "Sistema Svizzero" metodo di gestione della Tappa, dove ogni squadra partecipante dovrà confrontarsi in un match almeno una volta con tutti i partecipanti.

**Let. m** - "Punto di Fuoco": si intende il punto da cui un operatore ingaggia un avversario. Lett. m. "Ingaggio": scontro a fuoco con repliche ad aria compressa denominate "asg".

**Let. n** - "Ingaggio Positivo": scontro a fuoco, dove almeno un (1) operatore facente parte delle pattuglie rimane colpito.

**Let. o** - "Ora Ufficiale della Manifestazione": per il corretto svolgimento delle manifestazioni sarà utilizzata come ora ufficiale di gara quella espressa dai GPS.

## Titolo II - TIPOLOGIA, COMPOSIZIONE E SCOPO.

---

### Art. 2 - Pattuglia Two Flag.

**Let. a** - La Pattuglia Two Flag, è organizzata con operatori e ASG a sufficienza per sostenere un combattimento, in un'area operativa urbana o boschiva in spazi limitati. Caratteristica principale dei suoi operatori sono; coordinazione, affiatamento, fuoco di copertura e velocità di esecuzione.

#### Art. 2.1 - Specifiche per le Pattuglie Two Flag.

**Let. a** - Per partecipare e iniziare una manifestazione la pattuglia Two Flag dovrà essere composta da un massimo di otto (8) giocatori e un minimo di quattro (4). Nel caso in cui un Comitato Regionale abbia esigenze di abbassare o alzare la quota minima e massima di partecipazione potrà farlo purché sia fatto prima dell'inizio del Campionato e in accordo con le associazioni partecipanti.

**Let. b** - Scopo della pattuglia Two Flag impegnate nel match è il posizionamento del proprio "Testimone", sul "Palo" della Base avversaria ed il suo mantenimento fino allo scadere del tempo.

## **TITOLO III - ORGANIZZAZIONE CAMPIONATO REGIONALE.**

---

### **Art. 3 - Organizzazione del Campionato Two Flag.**

**Let. a** - Il Campionato Regionale di soft air a Pattuglia Two Flag, viene organizzato tramite lo svolgersi di una serie di incontri denominate "Tappe di Campionato" con il "Sistema Svizzero" disciplinate e organizzate dal presente Regolamento.

**Let. b** - In ciascuna Tappa di Campionato, verranno organizzate tra le squadre partecipanti nella stessa giornata di gioco, degli scontri diretti denominati "Match" che si svolgeranno all'interno di un'area denominata "Arena", dove si affronteranno due (2) pattuglie. Durante lo svolgersi della Tappa tutte le pattuglie iscritte si scontreranno tra loro.

**Let. c** - I match potranno essere organizzati, sia in ambiente boschivo che in ambiente urbano ed è compito dell'organizzazione assicurarsi e assicurare ai partecipanti alla manifestazione, che l'Arena sia sgombra da pericoli, in modo da non mettere a rischio l'incolumità dei giocatori partecipanti.

## **TITOLO IV - AREA E DURATA DI UN MATCH.**

---

### **Art. 4 - Arena.**

**Let. a** - L' Arena in cui si affronteranno le pattuglie durante il match sarà delimitata da nastro segnaletico (bianco/rosso), avrà la forma approssimativa di un quadrato o di un rettangolo, dove ogni lato dovrà misurare minimo 200 Mt. Nel caso l'organizzazione per ragioni particolari abbia la necessità di variare la forma e le misure dovrà indicarlo nella comunicazione per l'iscrizione alla Tappa da inviare a tutte le Associazioni iscritte.

**Let. b** - L'Associazione organizzatrice della manifestazione se dispone di un terreno abbastanza grande potrà organizzare nella solita Tappa, anche più Arene aventi tutte all'incirca la solita grandezza, cercando di mantenerne le medesime caratteristiche.

**Let. c** - Nel caso in cui le Associazioni appartenenti ad un Comitato Regionale non dispongano di terreni sufficientemente grandi si consiglia di formare all'interno dello stesso Campionato Regionale più "Gironi" formati da numero 6 (sei) pattuglie Two Flag ciascuno, per permettere all'Associazione organizzatrice della Tappa di far svolgere nella stessa giornata tutti i match necessari a far scontrare le pattuglie partecipanti.

### **Art. 4.1 - Durata e scopo del "Match".**

**Let. a** - Un match non potrà avere un tempo di gioco inferiore ai dieci minuti (10') e superiore ai venti minuti (20') calcolati dal segnale acustico dello staff Arbitrale. Le variazioni nel tempo di gioco saranno dovute principalmente all'estensione e alla tipologia del terreno, ed in ogni caso dovranno essere indicate nella comunicazione per l'iscrizione alla Tappa da inviare a tutte le Associazioni iscritte al Campionato Two Flag.

**Let. b** - L'inizio di ogni match sarà segnalato acusticamente dallo staff Arbitrale tramite un (1) fischio lungo, mentre la fine sarà segnalata acusticamente con tre (3) fischi brevi.

## **TITOLO V - FASE PRE-MANIFESTAZIONE E MODALITA' TEST ASG.**

---

### **Art. 5 - Compiti dell'organizzazione.**

**Let. a** - 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.

**Let. b** - L'Associazione organizzatrice deve provvedere al servizio di pronto soccorso o di mezzi adeguati necessari al soccorso di operatori in caso di un infortunio durante lo svolgimento della manifestazione.

**Lett. c** - L'Associazione organizzatrice deve provvedere a segnalare tramite "Cartelli" lungo gli accessi al terreno di gioco, lo svolgersi della manifestazione indicandone gli orari e la data, per avvertire gli eventuali passanti o abitanti.

**Lett. d** - L'Associazione organizzatrice deve provvedere ad organizzare un'area dove le pattuglie Two Flag 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.

**Lett. e** - L'Associazione organizzatrice deve provvedere a mandare entro i quindici giorni (15gg) antecedenti lo svolgimento della Tappa, una comunicazione mail a tutte le Associazioni partecipanti al Campionato Regionale. Nella comunicazione dovrà essere segnalato:

- Data e costo della Manifestazione.
- Orario del Test ASG pre-gara.
- Dimensioni dell'Arena.
- Tempo di gioco per ogni singolo Match.
- Marca dei pallini biodegradabili usati nel Test asg.
- Marca e Tipo di strumento usato per la misurazione delle asg.
- Luogo dello svolgimento con le informazioni stradali su come poter raggiungere l'Arena.

**Lett. f** - Le iscrizioni alla Tappa da parte delle Associazioni dovranno pervenire entro la domenica precedente all'inizio della manifestazione. È facoltà del responsabile dell'Organizzazione, sentito il parere dello Staff Arbitrale, ammettere Atleti o Squadre oltre tale limite, senza che la loro ammissione superi il limite dell'orario d'inizio del primo match della giornata, o non provochi per il poco preavviso problemi di tipo organizzativo.

#### **Art. 5.1 - Fase Pre-Manifestazione Registrazione e Identificazione degli Atleti.**

**Lett. a** - I capi pattuglia dei Club partecipanti alla manifestazione dovranno presentarsi dagli organizzatori con il modulo "Registrazione Atleti Two Flag" debitamente compilato nelle parti di loro spettanza.

**Lett. b** - Prima dell'inizio della manifestazione, l'organizzazione provvederà a controllare per ogni giocatore facente parte della Pattuglie il suo regolare tesseramento e la sua identità, fatto questo si procederà al test asg pre-gara.

**Lett. c** - Ad ogni componente della pattuglia Combat CQB prima dell'inizio del match verranno consegnati e assegnati i "Cartellini Vita" rappresentati da dei tagliandi numerati e colorati riportanti il nome e il cognome dell'operatore registrato nel modulo "Registrazione Atleti Two Flag".



#### **Art. 5.2 - Test ASG pre-gara.**

**Lett. a** - Le asg saranno tutte testate da un incaricato dell'organizzazione con pallini biodegradabili del peso di grammi 0,20 che effettuerà ad hop-up azzerato tre (3) tiri singoli, se uno (1) di questi supererà i parametri imposti da questo Regolamento, l'asg sarà considerata Over Joule.

**Lett. b** - L'incaricato al Test asg segnalerà sul modulo "Registrazione Atleti Two Flag" le asg con misurazioni maggiori di 0,95 e applicherà su di esse una doppia fascetta, per farle individuare e ritestare all'uscita di ogni match con lo strumento e i pallini usati nel Test Ufficiale pre-gara.

**Lett. c** - Alle asg Over Joule e quindi non in regola, non verrà assegnata nessuna penalità nel Test Ufficiale pre-gara e sarà custodita dall'organizzazione per tutta la durata della manifestazione per impedirne l'uso. Viene data la possibilità alla pattuglia Incursori di sostituirla con un'altra che dovrà essere stata presentata al Test pre-gara.

**Lett. d** - Le asg che hanno riportato una misurazione superiore a 0,95 e ritestate a fine match che supereranno la misurazione di 99,49 Joule saranno considerate "Over" e all'operatore sarà assegnata la penalità "asg overjoule"

**Lett. e** - Tutte le asg regolarmente testate saranno contrassegnate dall'organizzazione, nel caso una pattuglia si accorga di aver perso il contrassegno, per non incorrere in penalità, dovrà immediatamente segnalarlo contattando l'organizzazione o se questo avverrà durante il match contattando direttamente il personale dello staff Arbitrale che farà provvedere all'apposizione del nuovo contrassegno.

**Let. f** - Nel caso la manifestazione inizi diverse ore dopo, le ASG testate, dovranno essere depositate, divise per Team di appartenenza, in apposito luogo riparato e chiuso, fino all'inizio della manifestazione.

**Let. g** - L'organizzazione potrà effettuare quanti Test Asg ritiene opportuno, durante tutto lo svolgimento della manifestazione, tenendo presente che dovrà sempre effettuarli con lo strumento e i pallini usati nel Test Ufficiale pre-gara.

### Art. 5.3 - Caratteristiche delle ASG usate in gioco.

**Let. a** - E' obbligatorio l'uso delle asg regolarmente autorizzate dalla Commissione Consuntiva del Ministero degli Interni, che al test crooning ad hop-up azzerato, misurano una velocità di uscita del pallino alla volata dell'asg inferiore a un (1) Joule.

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

**Let. b** - Tutte le asg impegnate nei match, saranno testate prima dell'inizio della manifestazione esclusivamente con pallini biodegradarli del peso di gr.0,20.

lett. c - Le asg dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini di 6 millimetri di diametro, prodotti con materiale biodegradabile.

## Titolo VI - COMPORTAMENTO DEGLI OPERATORI DELLA PTG.

### Art. 6 - Norme Comportamentali.

**Let. a** - Il softair in qualsiasi modo lo si pratici è una simulazione non violenta di un'azione tattica, dove ogni contatto fisico violento teso a far valere le proprie ragioni nei confronti dello staff arbitrale o di altri giocatori con l'uso della forza, non è ammesso e sarà punito con l'immediata espulsione dell'atleta dall'area di gioco.

**Let. b** - Il comportamento degli operatori che componano le Pattuglie dovrà essere civile e improntato al rispetto dell'avversario, dello staff Arbitrale e delle decisioni da loro prese, il mancato rispetto di questa norma verrà sanzionato con 10 (dieci) punti negativi. Nei casi di infrazione più gravi si potrà anche passare alla squalifica dalla manifestazione dell'operatore o della pattuglia.

**Let. c** - Sono passibili della medesima sanzione riportata nell'Art.6 lett. b. comportamenti maleducati e/o turbativi del match, di operatori facenti parte le pattuglie, anche se non specificamente diretti contro un Arbitro od un altro giocatore. In questo caso, oltre alla indicata penalità per la pattuglia di appartenenza, lo staff Arbitrale potrà decretare la squalifica dell'atleta coinvolto.

**Let. d** - È vietato utilizzare le ASG contro animali, persone e beni altrui che non siano coinvolti nei match, il trasgredire a questa regola determinerà l'immediata espulsione dalla Tappa del trasgressore.

**Let. e** - È vietata l'accensione di fuochi liberi, se non autorizzati dagli organizzatori, nelle modalità e nelle aree previste. Il trasgredire a questa regola determinerà l'immediata espulsione dalla Tappa del trasgressore.

**Let. f** - L'uso di fumogeni o di altro materiale pirotecnico, se non autorizzato o messo a disposizione dell'organizzazione, è severamente vietato. Il contravvenire a questa regola farà squalificare la pattuglia.

**Let. g** - È fatto obbligo a tutti i partecipanti la tappa, tenere un comportamento improntato al rispetto dell'ambiente e della contestualità dove si svolge l'evento, evitando di gettare nell'area preposta, immondizia, mozziconi di sigarette, materiale in plastica, ecc. L'Organizzazione ha facoltà di allontanare dall'evento chiunque trasgredisce alla presente disposizione, interagendo anche con lo staff Arbitrale per l'eventuale squalifica del Team che non avesse provveduto ad evitare questo comportamento, anche riferibile ad un singolo atleta ed a rimuovere i danni causati dallo stesso.

## Art. 6.1 - Uso protezioni di sicurezza.

**Letto. a** - Tutti i giocatori che formano la pattuglia, dovranno obbligatoriamente indossare le protezioni di sicurezza Bocca/Viso (maschera integrale), nel caso di un loro mancato utilizzo, l'operatore si assume in proprio ogni qualsiasi responsabilità, per eventuali danni che debba subire, mallevando l'organizzazione e FIGT-ASNWG da ogni responsabilità in merito.

**Letto. b** - Ai fini delle coperture assicurative chiunque non indossi la maschera integrale o le sostitutive protezioni, come occhiali balistici e paradenti, sarà escluso da eventuali rimborsi in caso di infortunio.

**Letto. c** - È compito dello staff Arbitrale allontanare durante lo svolgersi della manifestazione con la penalità della squalifica, quei giocatori sorpresi senza le protezioni di sicurezza enunciate nell'**Art. 6.1 letto. a**.

**Letto. d** - Qualora un operatore sia trovato sprovvisto di protezioni da un giocatore avversario, quest'ultimo, una volta dichiarato ad alta voce "Sotto Tiro", dovrà astenersi dall'azionare l'asg e l'operatore sprovvisto di protezioni si dichiarerà "colpito". Sarà compito dello staff Arbitrale provvedere alla squalifica dell'operatore senza protezioni.

## Art. 6. - Il colpito.

**Letto. a** - Un qualsiasi operatore partecipante ad un match in una manifestazione Two Flag è considerato "colpito" e quindi impossibilitato a proseguire nell'azione, quando è toccato da un pallino, che lo raggiunge in qualsiasi parte del corpo, buffetteria, attrezzatura o asg, anche se questo è stato espulso da un'asg amica (Blu su Blu).

**Letto. b** - Nel momento in cui un operatore è toccato da un pallino (anche se da fuoco amico) dovrà ad alta voce urlare "Colpito" e sarà impossibilitato a continuare la sua azione nel match.

**Letto. c** - L'operatore dichiaratosi "Colpito" alzando l'asg sopra la testa con entrambe le mani, dovrà consegnare il proprio "Cartellino Vita" allo staff Arbitrale più vicino a lui al momento dell'eliminazione. L'Arbitro ricevuto il "Cartellino Vita" comunicherà alla Direzione di Gara l'avvenuta eliminazione che sarà annotata sulla "Scheda Match" fornita dall'organizzazione. L'operatore colpito si ritirerà ai margini dell'area dove è avvenuto l'ingaggio o vicino allo staff Arbitrale, senza danneggiare con la sua presenza chi prosegue nell'azione.

**Letto. d** - Nel caso in cui il match si svolga in area boschiva sono ritenuti validi anche i colpi non diretti ma ricevuti "in rimbalzo".

**Letto. e** - Non sono mai ritenuti validi i colpi "spioventi" o "a pioggia" dietro ostacoli e protezioni di qualunque tipo ed in qualunque contesto urbano o boschivo.

**Letto. f** - Viene fatto divieto a tutti gli operatori "Colpiti" durante un match, di aggiungere il proprio nome e/o il nome della pattuglia di appartenenza e/o di comunicarlo via radio ai membri della pattuglia. L'operatore che contravverrà a questa regola verrà penalizzato con la squalifica dalla Tappa.

**Letto. g** - L'operatore della pattuglia colpito, non deve in alcun modo comunicare informazioni ai compagni ancora in gioco, sia direttamente che via radio, se ciò accadesse lo staff Arbitrale sanzionerà l'operatore colpevole con la squalifica dalla Tappa.

**Letto. h** - Se durante un ingaggio lo staff Arbitrale in maniera certa e inequivocabile, vedrà un operatore della pattuglia "colpito" non dichiararsi tale, considererà il giocatore come "Non Dichiarato" e lo penalizzerà, con l'attribuzione del punteggio negativo previsto da questo regolamento, **Art. 12 Letto. a**.

**Letto. i** - La pattuglia verrà squalificata dalla manifestazione se durante lo svolgimento della Tappa le verranno assegnati tre (3) penalità di "Non Dichiarato".

## Titolo VII - ATTREZZATURA DEGLI OPERATORI E AZIONI VIETATE.

### Art. 7 - Equipaggiamento dei giocatori.

**Letto. a** - Ogni giocatore potrà essere dotato di una sola ASG lunga (anche dotata di lanciagranate) e di una sola asg corta (pistola) con funzionamento elettrico, a gas, a molla o misto, ma

indipendentemente dal tipo di asg i caricatori devono essere esclusivamente quelli originali e non sono ammessi caricatori maggiorati.

**Let. b** - Non è ammessa nessuna asg di squadra all'interno dell'Arena ma durante le pause tra un match e l'altro, gli operatori che compongano una stessa pattuglia potranno cambiare l'asg, purché siano state testate e su di esse sia stato posta la marcatura scelta dall'organizzazione nel test asg pre-gara.

**Let. c** - I caricatori ammessi e utilizzati nell'Arena dovranno avere una capienza non superiore a 600 pallini cadauno e dovranno essere sottoposti al controllo dello staff Arbitrale per essere marcati al momento del test asg pre-gara

**Let. d** - Durante lo svolgimento del match è consentito ai componenti della pattuglia in gioco il passaggio di caricatori e asg.

**Let. e** - È ammesso l'uso delle radio con sistemi di comunicazione LPD e PMR di libero utilizzo, le cui frequenze verranno stabilite dalla Direzione di Gara e saranno diverse per ogni Arena disponibile.

**Let. f** - È vietato l'uso di armi proprie od improprie di qualsiasi tipo, salvo quelle consentite dalla legge.

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

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

#### Art. 7.1 - Limite dei pallini (bb) durante il match.

**Let. a** - Ogni giocatore può utilizzare un massimo di 600 pallini per ogni match e solo ed esclusivamente caricatori maggiorati originali, questa apparente limitazione rende molto più tecnico il gioco poiché le pattuglie in gioco devono basarsi molto di più su tattica e movimento che non sul volume di fuoco.

**Let. b** - Il conteggio dei pallini (BB) verrà effettuato dallo staff Arbitrale prima dell'entrata nell'Arena delle pattuglie.

**Let. c** - Il limite di 600 colpi è da intendersi per ogni match disputato; nella "Tabella BB" sono indicati i tipi di caricatore e il numero che ciascun giocatore può portarsi al seguito.

**Let. d** - In caso di rotture di caricatori i giocatori dovranno fare richiesta di sostituzione allo staff Arbitrale, consegnando il caricatore danneggiato e facendo marcare il caricatore sostitutivo. È ammesso l'uso delle pistole, senza limite di caricatori, ma non è ammessa la ricarica in gioco.

TABELLA BB	
Tipo di caricatore	N° consentito
AK 600 bb	1
AK 250 bb	2+1 standard
Colt 300 bb	2
Colt 190 bb	3
Colt 450 bb	1+ 1da 190 bb
MP5 200 bb	3
MP5 240 bb	2+2 standard
G3 500 bb	1+1 standard
Steyr 330 bb	2
P90 300 bb	2
G36 480 bb	1+2 standard
SIG 220 bb	3
M14 420 bb	1+3 standard
Minimi ( vedi caricatori Colt )	
Altro	Decisione in loco

## Art. 7.2 - Azioni Vietate durante il Match.

**Letto. a** - Durante lo svolgimento di un match è sempre vietato salire su alberi, muri e tetti. L'operatore colto in flagrante verrà immediatamente dichiarato "colpito" dallo Staff Arbitrale e gli sarà attribuita la penalità "Comportamento Antisportivo" **Art.12 Letto. e**.

**Letto. b** - Durante lo svolgimento di un match nessun operatore appartenente alle pattuglie potrà uscire dall'Arena. L'operatore colto in flagrante verrà immediatamente dichiarato "colpito" dallo Staff Arbitrale e gli sarà attribuita la penalità "Comportamento Antisportivo" **Art.12 Letto. e**.

**Letto. c** - Durante lo svolgimento del match nessun operatore appartenente alle pattuglie, potrà toccare la bandella (striscia bianco/rossa) che indica il perimetro dell'Arena. L'operatore colto in flagrante verrà immediatamente dichiarato "colpito" dallo Staff Arbitrale.

**Letto. d** - Durante lo svolgimento della manifestazione a tutti gli operatori delle pattuglie che saltano il turno è tassativamente vietato andare in osservazione all'esterno dell'Arena dove si svolgono i match, pena la squalifica dalla Tappa della pattuglia.

**Letto. e** - Viene vietato a tutte le pattuglie di creare all'interno dell'Arena ripari e ostacoli, modificando la vegetazione naturale presente sul terreno, nel caso lo staff Arbitrale ravveda questa infrazione, assegnerà alla pattuglia la penalità comportamento antisportivo **Art. 12 letto. e**.

**Letto. f** - Si vieta a tutti gli operatori impegnati nel match sia in attacco che in difesa di usare e azionare in un ingaggio la propria asg facendola esclusivamente sporgere da ripari (naturali e artificiali) azionandola alla cieca, rimanendo con tutto il corpo riparato e protetto dietro di essi (Tiro alla Libanese). Sarà compito esclusivo dello staff Arbitrale valutare e giudicare se questo accade e nel caso accadesse l'operatore verrà dichiarato colpito.

**Letto. g** - Tutti gli operatori impegnati nel match non dovranno in alcun modo richiamare l'attenzione dello staff Arbitrale accusando gli operatori della parte avversa di commettere scorrettezze, per far rilevare azioni a loro parere scorrette. Nel caso questo accadesse e lo staff Arbitrale giudicasse questo comportamento incivile, irrispettoso e/o turbativo verrà applicata la penalità riportata dall'**Art. 12 letto. e**.

## Titolo VIII - COMPITI DELLO STAFF ARBITRALE.

### Art. 8 - Composizione Posizione e Compiti dello Staff Arbitrale nell'Arena.

**Letto. a** - Il regolare svolgimento e il rispetto delle regole di gioco nelle manifestazioni F.I.G.T.-ASNWG è demandato allo staff Arbitrale, regolarmente affiliato e tesserato. Mansioni, compiti ed organizzazione sono specificati nel **Regolamento Settore Arbitrale Ed.03 del 01.01.16** al **Titolo XVI** "Compiti dello Staff Arbitrale", e al **Titolo XVII** "Documenti, Materiali e Tenuta Ufficiale di Gara". L'Organizzazione della manifestazione deve prevedere e provvedere al corpo arbitrale se non messo a disposizione dal Settore Arbitrale Regionale.

**Letto. b** - L'Organizzazione della manifestazione deve prevedere e provvedere al corpo arbitrale se non messo a disposizione dal Settore Arbitrale Regionale.

**Letto. c** - Durante la fase di gioco, il compito di dichiarare colpito un giocatore, il rilevamento di qualsiasi irregolarità, e il suo giudizio valutativo finale, spetta solamente allo Staff Arbitrale. Il suo giudizio è insindacabile.

**Letto. d** - Lo staff Arbitrale sarà costituito da minimo di cinque (5) Arbitri suddivisi in 4 (quattro) Arbitri e 1 (uno) Direttore di Gara, che avrà il compito di compilare la "Scheda Match" dove verranno segnati:

Punteggi ottenuti in ogni match.

Penalità riscontrate durante lo svolgimento del match e segnalate dallo staff Arbitrale.

**Letto. e** - Lo staff Arbitrale sarà distribuito sul terreno in modo da sottoporre a controllo adeguatamente tutta l'Arena:

- 1 Arbitro per ogni zona Palo.
- 1 Arbitro al seguito di ogni Pattuglia.
- 1 Arbitro centralmente all'Arena.

Nel caso l'organizzazione disponga di un numero superiore di Arbitri sarà il Responsabile dello staff Arbitrale, che provvederà alla loro dislocazione nell'Arena.

**Let. f** - Lo staff Arbitrale avrà a sua disposizione un canale radio dove gli Arbitri potranno comunicare al "Direttore di Gara" durante lo svolgimento del match:

- Colpiti.
- Penalità riscontrate e assegnate agli operatori in gioco.
- Punteggi ottenuti.

**Let. g** - Lo staff Arbitrale dovrà essere dotato di apparecchi ricetrasmittenti con l'ausilio di auricolare, per non trasmettere le comunicazioni in viva voce e agevolare nello svolgimento del match le pattuglie.

**Let. h** - Lo staff Arbitrale avrà il compito di controllare il regolare svolgimento di ogni match, applicando il Regolamento. Le eventuali "contestazioni o chiarimenti" saranno date ai Responsabili delle pattuglie a fine match durante la presa visione della Scheda Match.

**Let. i** - Gli Arbitri cercheranno di non intralciare lo svolgimento del gioco ma potranno avvicinarsi agli operatori durante gli ingaggi, fino alle distanze da loro ritenute più opportune, per verificare l'effettivo andare a segno dei bb espulsi dalle asg avversarie, o il verificare una situazione tale che ne richieda la presenza.

### **Art. 8.1 - Presa Visione dei punteggi e della penalità nella Scheda Match a fine partita.**

**Let. a** - Al termine del Match i Responsabili delle pattuglie si recheranno dal Direttore di Gara insieme a tutto lo staff Arbitrale per prendere nota dei punteggi e delle eventuali penalità assegnate. I Responsabili della pattuglia dopo aver riscontrato quanto riportato nella Scheda Match la firmeranno per convalidare il risultato

**Let. b** - Se durante la presa visione da parte dei Responsabili delle pattuglie dei punteggi e delle penalità riportate nella Scheda Match, vi sono delle contestazioni mosse dai responsabili delle pattuglie, dovranno essere risolte e decise dallo staff Arbitrale e dal Direttore di Gara sul momento, si ricorda che la decisione finale presa dallo staff Arbitrale è insindacabile.

### **Art. 8.2 - Controllo, Conformità e Sicurezza dell'Arena.**

**Let. a** - È compito dello staff Arbitrale verificare prima dell'inizio del match, la conformità dell'Arena ponendo la propria attenzione su:

- la conformità della grandezza dell'Arena di Gioco.
- la conformità dei permessi del terreno su cui si svolge la Tappa.
- la conformità della comunicazione fatta alle Forze dell'Ordine competenti sul territorio.
- la conformità della delimitazione dell'Arena e della sua messa in sicurezza.
- la conformità del corretto posizionamento dei "Testimoni".
- la conformità del corretto posizionamento dei "Pali".

Nel caso una o più verifiche risultino non conformi, dovrà richiedere all'Organizzazione di provvedere e solo dopo un'ulteriore verifica che tutto sia adeguato e conforme potrà dare inizio ai match.

**Let. b** - Lo staff Arbitrale, potrà decidere insindacabilmente di non far svolgere la manifestazione se ritengono l'Arena di Gioco non conforme a quanto indicato dall'[Art. 8.2 lett. a](#).

**Let. c** - Svolti i controlli elencati precedentemente lo staff Arbitrale comunicherà alle pattuglie partecipanti lo svolgimento dei match in programma nella Tappa ed i loro orari.

**Let. d** - Ogni match disputato nella Tappa dovrà avere la stessa durata di tempo e sarà cura dello staff Arbitrale che ciò venga rispettato.

**Let. e** - Lo staff Arbitrale accompagnerà le pattuglie impegnate nel match, nell'Arena assegnata e effettuerà l'assegnazione dei settori di gioco con il "lancio della moneta".

**Let. f** - Dopo la scelta dei settori, le pattuglie verranno accompagnate al punto di inizio match chiamato "Base" ed attenderanno prima di muoversi il segnale d'inizio match da parte dell'Arbitro presente.

## Titolo IX - SVOLGIMENTO DEL MATCH.

### Art. 9 - Assegnazione Testimone.

**Let. a** - Prima dell'inizio del match, ad ogni pattuglia, sarà assegnato un Testimone, che avrà colori diversi per ogni Base dell'Arena e dovrà trovarsi ad inizio match attaccato al Palo.

**Let. b** - La posizione del Palo nelle due Basi sarà decisa precedentemente dal Responsabile dello staff Arbitrale e dovrà essere realizzata in un punto scoperto avente almeno cinque (5) metri di raggio completamente sgombro da ostacoli naturali e artificiali per essere facilmente controllabile dall'Arbitro e la sua posizione dovrà rimanere invariata per tutta la durata dei match presenti nella Tappa.

**Let. c** - Prima dell'inizio del match la pattuglia, dovrà posizionarsi intorno al Palo, all'interno della circonferenza data dal raggio di cinque (5) metri.

### Art. 9.1 - Partenza e Falsa Partenza.

**Let. a** - Lo staff Arbitrale segnalerà l'inizio match contemporaneamente alle pattuglie impegnate nello scontro, con conto alla rovescia (cinque - quattro - tre - due - uno e Fischio lungo), mentre la fine sarà segnalata acusticamente con 3 fischi brevi.

**Let. b** - Non sarà consentito a nessun giocatore spostarsi dalla propria posizione di partenza o toccare il Testimone prima dello start, qualora ciò avvenisse la partenza verrà dichiarata "Annullata" e verrà ripetuta.

**Let. c** - Nel caso in cui una pattuglia commetta 3 false partenze si vedrà assegnare la penalità di 30 (trenta) punti negativi.

### Art. 9.2 - Scopo del gioco Two Flag.

**Let. a** - Il compito di ogni pattuglia, è quello di agganciare il proprio Testimone sul Palo nella Base avversaria e mantenerlo fino allo scadere del tempo per aggiudicarsi i relativi punti positivi.

**Let. b** - La pattuglia, durante lo svolgimento del match, potrà farsi aggiudicare altri punti positivi ogni qual volta elimina un operatore avversario.

**Let. c** - Durante lo svolgimento del match, una pattuglia, ha la possibilità di conquistare il Testimone avversario, intercettando ed eliminando il Portatore, e provvedendo ad agganciare il Testimone avversario al Palo nella Base avversaria e mantenendolo fino allo scadere del tempo di gioco.

### Art. 9.3 - Modalità e Regole per i "Portatori" di "Testimone".

**Let. a** - I Portatori ad inizio match staccheranno il Testimone dal Palo sganciando il moschettone e non strappandolo per evitare danni al materiale.

**Let. b** - I Portatori appena raccolto il Testimone devono immediatamente agganciarlo alla propria buffetteria tramite il moschettone oppure agganciarlo alla persona tramite l'anello in corda, in modo che l'avversario possa identificarne il trasporto.

**Let. c** - In nessun caso il Testimone può essere trasportato tenendolo in mano, o in una maniera diversa da come esposto nell'**Art. 9.3 Lett. b.**, se questo accadesse lo staff Arbitrale assegnerà al Portatore una penalità di dieci (10) punti negativi e farà mettere a terra il Testimone **Art. 12 Lett. l.**

**Let. d** - Il Portatore può passare il Testimone ad un altro operatore "non colpito" esclusivamente tramite passaggio diretto (dalla sua mano alla mano del nuovo Portatore). Nel caso in cui lo staff Arbitrale dovesse vedere una modalità diversa per il passaggio del Testimone da quella descritta, assegnerà una penalità di dieci (10) punti negativi alla pattuglia **Art. 12 Lett. m.**

**Let. e** - Nel caso in cui il Portatore venga colpito deve immediatamente "URLARE" "Testimone a Terra", da quel momento gli viene vietata la possibilità di passare il Testimone, e dovrà esclusivamente appoggiarlo a terra nel punto in cui è stato colpito (possibilmente in un punto visibile). Il Testimone una volta a terra potrà essere recuperato da qualsiasi operatore non colpito presente nell'Arena.

#### Art. 9.4 - Integrità del Testimone e Sostituzione.

**Let. a** - Il Testimone attaccato al Palo della Base avversaria per assegnare il punteggio positivo alla pattuglia deve essere integro in ogni sua parte. Se durante il trasporto il Testimone si dovesse deteriorare (perdita del moschettone, Testimone strappato, ecc...), non verrà assegnato nessun punteggio.

**Let. b** - Nel caso in cui il Testimone venga perduto o si deteriori (perdita del moschettone, Testimone strappato, ecc...), gli operatori che si accorgono di questo devono avvertire lo staff Arbitrale, che immediatamente sospendendo il match (tre fischi brevi). Sostituito il Testimone alla pattuglia, il gioco riprenderà dalle rispettive Basi di partenza per il tempo di gioco rimasto.

**Let. c** - Se dopo la perdita di un Testimone e la ripresa del match, un operatore ritrovasse il Testimone perso, lo dovrà far pervenire allo staff Arbitrale, ma in nessuna maniera lo potrà utilizzare. Se ciò dovesse avvenire verrà assegnata la penalità di comportamento antisportivo prevista dall'**Art. 12 lett. e**.

### Titolo X - FINE DEL MATCH E CALCOLO PUNTEGGIO MATCH.

#### Art. 10 - Fine del Match.

**Let. a** - Lo staff Arbitrale allo scadere del tempo assegnato per disputare il match decreterà il "Fine Match" con tre (3) fischi brevi e tutte le azioni in corso saranno fermate.

**Let. b** - Lo staff Arbitrale potrà decretare il "Fine Match" dopo che tutti gli operatori di una pattuglia sono stati eliminati e la pattuglia rimasta attiva nell'Arena ha agganciato i due (2) Testimoni al Palo della Base avversaria.

**Let. c** - Il punteggio delle pattuglie scontratesi nel match, sarà stabilito dalla somma dei punteggi acquisiti, tolte le eventuali penalità accumulate, durante il suo svolgimento.

### Titolo XI - CLASSIFICA DELLA TAPPA REGIONALE.

#### Art. 11 - Calcolo Classifica della Tappa Regionale.

**Let. a** - La Classifica della Tappa, verrà stilata sommando i punteggi ottenuti dalle pattuglie in ogni singolo match della Tappa e al punteggio più alto verrà assegnato il primo posto e scendere gli altri.

#### Art. 11.1 - Punteggi acquisiti per la classifica Regionale.

**Let. a** - Ai fini del punteggio, per la classifica regionale, per ogni manifestazione si applicheranno i seguenti valori:

- 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 + quello subito successivo. La squadra seguente sarà scalata di un posto per ogni squadra in ex equo.

*Esempio: 2 squadre al 3° posto: (20,00+18,00) /2 = 19,5 pt. ciascuna e la squadra successiva inserita al 5° posto in classifica.*

**Let. b** - Per permettere lo svolgimento del Campionato Regionale tutte le Associazioni partecipanti dovranno rimanere ferme un turno e non giocare una Tappa, questo per permettere alle stesse di Organizzare o andare in Aiuto all'organizzazione di una Tappa del Campionato.

**Let. c** - Nel caso in cui un'associazione non si presenterà con i propri operatori a dare l'aiuto necessario a chi organizza la manifestazione, come disposto dal calendario regionale di campionato, non gli sarà attribuito in aggiunta il punteggio medio.

**Let. d** - Vengano stabiliti dei criteri minimi per l'invio di operatori in aiuto all'Asd Organizzatrice della Manifestazione, al fine di avere l'attribuzione del punteggio medio:

- Manifestazioni fino a 8 ore minimo 4 operatori in aiuto.
- Manifestazioni superiori a 8 ore minimo 6 operatori in aiuto.

**Let. e** - 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 attribuirà un ex equo.

## **Titolo XI - PUNTEGGI POSITIVI.**

---

### **Art. 11 - Punteggi positivi.**

**Let. a** - Proprio Testimone agganciato al Palo nella Base Avversaria 20 punti positivi.

**Let. b** - Testimone avversario agganciato al Palo della Base avversaria 30 punti positivi.

**Let. c** - Operatore eliminato 1 punto positivo.

**Let. d** - Eliminazione totale della pattuglia avversaria 10 punti positivi.

**Let. e** - Vincita del match 5 punti positivi.

## **Titolo XII - PUNTEGGI NEGATIVI.**

---

### **Art. 12 - Punteggi negativi.**

**Let. a** - Operatore giudicato colpito dallo staff Arbitrale ma che non si dichiara tale 30 punti negativi.

**Let. b** - Se nella fase iniziale del match la pattuglia esegue N°3 false partenze 30 punti negativi.

**Let. c** - Operatore colpito che comunica informazioni alla propria pattuglia 30 punti negativi.

**Let. d** - Operatore che ricarica durante lo svolgimento del match 30 punti negativi.

**Let. e** - Comportamento antisportivo, incivile, irrispettoso e/o turbativo 10 punti negativi.

**Let. f** - Operatore colpito che volontariamente intralcia l'azione in corso 10 punti negativi.

**Let. g** - Mancata esibizione del Cartellino Vita su richiesta dello staff Arbitrale 10 punti negativi.

**Let. h** - Mancanza della marcatura sull'asg messa al test pre-gara 10 punti negativi.

**Let. i** - Manomissione o non esposizione Fascia identificativa 5 punti negativi.

**Let. l** - Portatore che trasporta il Testimone in modo irregolare 10 punti negativi.

**Let. m** - Portatore che non passa il Testimone tramite passaggio diretto 10 punti negativi.

## **Titolo XIII FASCE IDENTIFICATIVE.**

---

### **Art. 13 - Specifiche per le Fasce Identificative.**

**Let. a** - Modalità di sostituzione della fascia:

- Se l'operatore che smarrisce la fascia è nella condizione di sostituirla subito, potrà riprendere il gioco;
- Se l'operatore che smarrisce la fascia non è nella condizione di sostituirla dovrà fermarsi e sospendersi temporaneamente dal gioco, avvertire tempestivamente i propri compagni e attendere prima di muoversi che un operatore della sua pattuglia lo raggiunga con la fascia sostitutiva.

**Let. b** - terminate le Fasce Identificative da sostituire, chi smarrisce la fascia identificativa e non vorrà vedersi assegnare penalità, dovrà avvertire tempestivamente lo staff Arbitrale che lo accompagnerà fuori dal perimetro dell'Arena.

**Let. c** - Se durante lo svolgimento della manifestazione un operatore sarà trovato senza Fascia Identificativa, e lo staff Arbitrale non è stato avvertito, alla pattuglia sarà assegnato il punteggio negativo riportato nell'[Art. 12 lett. i](#).

**Let. d** - Se durante lo svolgimento della manifestazione un operatore sarà trovato con la Fascia Identificativa non posizionata nel modo corretto o la sua visibilità mascherata o impedita, alla pattuglia sarà assegnato il punteggio negativo riportato nell'**Art. 12 lett. i**.

## **Titolo XIV - GESTIONE PENALITA'.**

---

### **Art. 14 - Gestione delle Penalità.**

**Let. a** - In tutti quei casi dove la pattuglia, infrangendo il Regolamento, incorrerà nella penalità della "squalifica, sarà esclusa dalla Classifica.

**Let. b** - La penalità di "Non Classificato" vedi **Art. 25.2 e 25.3** del **Regolamento Comitati Regionali Ed. 03 del 01.01.2016** o la "Non presentazione" dopo regolare iscrizione alla manifestazione, escluderà la pattuglia dalla classifica, conteggiandola come presente alla manifestazione.

## **Titolo XV – MODULISTICA UFFICIALE.**

---

### **Art. 15 - Modulistica Ufficiale.**

La modulistica ufficiale è scaricabile dal sito della Federazione all'indirizzo [www.figt.it](http://www.figt.it), nella sezione modulistica ed in particolare:

- Scheda Registrazione Atleti Two Flag Ed.1 del 01.01.2016.
- Scheda Match Ed.1 del 01.01.2016.