



Regolamento di Gioco PATTUGLIA A LUNGO RAGGIO



Edizione 17 del 20/03/2020

INDICE:

Titolo I° - PRINCIPI E NORME GENERALI

Art. 1 - Principi e norme

Titolo II° - PTG. INCURSORI (Composizione e Specifiche)

Art. 2 - Composizione Ptg. Incursori

Art. 2.1 - Specifiche Ptg. Incursori

Art. 2.2 - Regole di Ingaggio per le Pattuglie Incursori

Titolo III° - INFILTRAZIONE ED ESFILTRAZIONE

Art. 3 - Gestione Infiltrazione ed Esfiltrazione

Art. 3.1 - Esfiltrazione Anticipata

Art. 3.2 - Gestione Esfiltrazione di fine missione

Titolo IV° - OBIETTIVI

Art. 4 - Tipologia Obiettivi

Art. 4.1 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo A

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

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

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

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

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

Art. 4.7 - Obiettivo di Tipo "F" con Entrata Obbligatoria

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

Art. 4.9 - Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo Tipo H

Titolo V° - MODALITA' DI INIZIO E FINE ATTACCO OBIETTIVI

Art. 5 - Area Temporale

Art. 5.1 - Finestra di Attacco

Art. 5.2 - Penalità del Fuori Finestra

Titolo VI° - DIFENSORI E RIBELLI, MOVIMENTO E COMPORTAMENTO

Art. 6 - Operatori presenti sugli Obiettivi

Art. 6.1 - Movimento e Comportamento dei Difensori

Art. 6.2 - Movimento e Comportamento dei Ribelli

Titolo VII° - CONTROINTERDIZIONE, MOVIMENTO E COMPORTAMENTO

Art. 7 - La Controinterdizione

Art. 7.1 - Riconoscimento e movimento della Controinterdizione

Titolo VIII° - STRUTTURE E DISLOCAZIONE OBIETTIVI

Art. 8 - Uso strutture e Dislocazione degli Obiettivi

Titolo IX° - GIOCATORI COLPITI (Comportamento)

Art. 9 - Il Colpito

Titolo X° - ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI

- Art. 10 – Equipaggiamento
- Art. 10.1 – Fasce Identificative
- Art. 10.2 – Protezioni di Sicurezza
- Art. 10.3 – ASG in uso in Area Operativa

Titolo XI° - FASE PRE-GARA E TEST ASG

- Art. 11 – Registrazione ed Identificazione degli Atleti
- Art. 11.1 – Test ASG
- Art. 11.2 – Briefing pre-gara ed Inizio Manifestazione

Titolo XII° - MONITORAGGIO DEI PUNTEGGI

- Art. 12 – Documentazione Ufficiale di Gara
- Art. 12.1 – Assegnazione Punteggio

Titolo XIII° - DEBRIEFING E REDAZIONE CLASSIFICA

- Art. 13 – Debriefing di Fine Missione e Gestione del Punteggio

Titolo XIV° - PUNTEGGI

- Art. 14 – Punteggi Negativi
- Art. 14.1 – Punteggi Positivi

Titolo XV° - COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE

- Art. 15 – Principi Organizzativi

Titolo XVI° - STAFF ARBITRALE

- Art. 16 – Giudizio Arbitrale
- Art. 16.1 – I Compiti
- Art. 16.2 – Documenti Ufficiali
- Art. 16.3 – Tabella Punti Obbiettivo
- Art. 16.4 – I Tagliandi Obbiettivo

Titolo XVII° - GESTIONE DELLE CONTROVERSIE E PENALITA'

- Art. 17 – Reclami e Contestazioni
- Art. 17.1 – Gestione delle Penalità
- Art. 17.2 – Annullamento Manifestazione prima del suo svolgimento

Titolo XVIII° - CAMPIONATO REGIONALE

- Art. 18 – Classifica Regionale e Punteggio
- Art. 18.1 – Regolamento Finali Nazionali Campionato PLR

Titolo XIX° - CAMPIONATO REGIONALE e FINALE NAZIONALE

- Art. 19 – Accesso Play Off e Finale Nazionale

Titolo XX° - NORME DI AUSILIO

- Art. 20 – Specifiche di Ausilio

TITOLO I ° - PRINCIPI E NORME

Art. 1 - Principi e Norme.

Let. a - Il presente Regolamento rientra nelle attività ludico-sportive e disciplina le manifestazioni di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR), dove le Ptg. Incursori, dopo aver ricevuto dall'Organizzazione Gara, gli Ordini di Missione con i compiti da svolgere, pianificando liberamente il loro movimento all'interno dell'Area Operativa (AO), verso gli Obbiettivi o in qualsiasi altra zona di interesse, simulando azioni tattiche in Attacco o in Difesa, cercheranno di realizzare il punteggio migliore.

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

Il Campionato Nazionale PLR, viene organizzato in due fasi:

- **Qualificazione:** *Campionato Regionale/Interregionale, organizzata nell'arco di un biennio, con minimo **Quattro (4) Tappe**, dai Comitati Regionali/Interregionali, nel periodo che va da gennaio a maggio dell'anno seguente a quello di inizio;*
- **Finale Nazionale:** *esclusa alle Associazioni del Comitato Regionale Organizzatore e partecipato dalle Associazioni classificate prime nei Comitati Regionali e da quelle passate dalla Fase Play Off, organizzata all'interno di ogni Comitato (Art. 19 lett. a, b, c del presente Regolamento)*

Let. c - Le manifestazioni PLR dovranno avere una durata minima di Sei (6) ore, fino ad una durata massima di Quarantacinque (45) ore. Le Ptg. Incursori, si infiltrano, in AO, avendo un tempo di missione uguale per tutti e, con navigazione libera e nelle modalità più opportune ed eque, determinate dall'Organizzazione.

Let. d - L' Air Soft 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. e - L' Air Soft 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. f - L'orario Ufficiale nelle Manifestazioni PLR è quello riportato dagli apparati GPS.

Let. g - 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 a "fuoco", dove almeno un operatore è rimasto colpito;*
- **Incursori:** *Operatori con ASG, a cui sono stati affidati gli Ordini di Missione, **riconoscibili da una fascia bicolore al braccio;***
- **Difensori:** *Operatori con ASG, a presidio e difesa dell'"Area Esecuzione";*
- **Figuranti:** *Operatori senza ASG, che interpretano un ruolo.*
- **Fine Operatività:** ***quando i Difensori/Ribelli sono stati tutti eliminati e l'eventuale Fase "E" è stata completata da parte della Ptg. Incursori.***
- **Ribelli:** *Operatori con ASG, con il compito di "attaccare" l'"Area Esecuzione, **riconoscibili da una fascia di colore rosso al braccio;***

Let. h - *Durante lo svolgimento delle Tappe Regionali o Interregionali, non sono ammesse ricognizioni sul terreno di gioco negli otto (8) giorni precedenti la manifestazione, il contravvenire a questa regola vedrà l'Associazione squalificata.*

TITOLO II° - COMPOSIZIONE E SPECIFICHE DELLE PATTUGLIE INCURSORI

Art. 2 – Composizione della Pattuglia Incursori.

Let. a - La Pattuglia Incursori per iniziare una manifestazione Pattuglia a Lungo Raggio, dovrà essere composta da un numero minimo di Tre (3) operatori sino ad un massimo di Sei (6).

Let. b - Durante lo svolgimento della manifestazione, la Ptg. Incursori che per “ritiri”, scenderà sotto il numerico di Due (2) operatori, dovrà esfiltrare ed interrompere la propria operatività.

Art. 2.1 – Specifiche per la Pattuglia Incursori.

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

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

Let. c - La Ptg. Incursori, dopo l’infiltrazione potrà occultare qualsiasi tipo di materiale all’interno dell’AO, nel caso questo sia trovato dalla Controinterdizione, la Ptg. potrà rientrarne in possesso contattando l’Organizzazione, ma si vedrà assegnare la penalità di “Scoperta di Bivacco” (Art. 14 Lett. j).

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

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

Let. f - Il numero minimo per rendere valido un attacco ad un Obiettivo con Tipologia “A-D-E-F-G-H”, dovrà essere di Tre (3) operatori. Condotte diverse assegneranno la penalità di “Comportamento Antisportivo” con la perdita di qualsiasi punteggio ottenuto (Art. 14 Lett. g).

Let. g - Per particolari metodologie di esecuzione di un Obiettivo di Tipo “E”, si potrà prevedere che l’azione possa essere svolta anche da Due (2) Operatori, sarà compito dell’Organizzazione farne specifica negli Ordini di Missione e durante il briefing di pre-gara (se previsto).

Let. h - La Ptg. Incursori se durante lo svolgimento della missione, per poterla proseguire, necessita di informazioni o aiuto da parte dell’Organizzazione, verrà messa in grado di proseguire la missione, con l’assegnazione della penalità di “Aiuto Cartografico” (Art. 14 Lett. k).

Let. i - Il comportamento degli operatori della Ptg. Incursori, prima e dopo lo svolgimento della Manifestazione, dovrà sempre essere civile ed educato. Comportamenti irrispettosi e maleducati faranno assegnare punti negativi e nei casi di infrazione più grave, l’espulsione dell’Operatore (Art. 14 Lett. g).

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

Let. k - In AO, la Ptg. Incursori dovrà muoversi sempre a piedi, se previste altre modalità, sarà compito dell’Organizzazione farne specifica negli Ordini di Missione. Il Contravvenire a questa

norma sarà sanzionata con la “Squalifica” della Ptg. Incursori, da parte dello Staff Arbitrale.

Let. I - Se non esplicitamente autorizzate negli Ordini di Missione, viene fatto assoluto divieto, punito con la “squalifica” delle Ptg. Incursori, da parte dello Staff Arbitrale, coinvolte, per:

- *Usa di fumogeni o altro materiale pirotecnico;*
- *Occultamento di materiale in AO, antecedentemente alla Manifestazione;*
- *Passaggio di qualsiasi informazione tra Ptg. Incursori in gara;*
- *Qualsiasi tipo di aiuto che provenga da persone esterne alla Ptg. Incursori;*
- *Transito o Entrata in Zone dell'AO, che l'Organizzazione ha interdetto nella Carta Topografica dell'AO;*
- *Uscita dall'AO, durante lo svolgersi della Manifestazione, prima dell'Esfiltrazione.*

Let. m - L'Organizzazione deve fornire nr. Tre (3) Sacchi per l'immondizia, contrassegnati con l'identificativo della Ptg. Incursori, per la raccolta dei rifiuti. I sacchi potranno essere lasciati presso le Aree Esecuzione, allo Staff Arbitrale, il quale provvederà a smarcare sulla “**Tabella Arbitrale Obiettivo**”, l'avvenuta presa in consegna. Successivamente in fase di Esfiltrazione, verranno verificate le relative corrispondenze. La non corrispondenza, farà assegnare la penalità di “Comportamento Incivile” (Art. 14 Lett. g).

Art. 2.2 – Regole di ingaggio per le Pattuglie Incursori

Let. a - La Ptg. Incursori con la Controinterdizione, dovrà portare a termine l'ingaggio quando almeno Uno (1) Operatore, tra le due fazioni, è rimasto colpito (*Ingaggio Positivo*), se questo non accade, potrà disimpegnarsi dandosi alla fuga.

Let. b - La Ptg. Incursori, in caso di *Ingaggio Positivo* con la Controinterdizione, potrà ridurre la penalità, se riuscirà ad eliminarla completamente (Art. 14 Lett. i).

Let. c - Lo Staff Arbitrale, in situazioni di “Stallo”, con Ingaggio Positivo tra la Ptg. Incursori e la Controinterdizione, provvederà ad assegnare un tempo di gioco variabile da Tre (3) e Cinque (5) Minuti, trascorso il quale, con “Tre Fischetti Brevi”, decreterà il Fine Ingaggio.

Let. d - L'Ingaggio Positivo all'interno della Zona Obiettivo, da parte della Controinterdizione, senza che la Ptg. Incursori abbia in atto una Finestra di Attacco validamente aperta, farà assegnare alla Ptg. Incursori la penalità del “Fuori Finestra” (Art. 14 Lett. a).

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

Let. f - **Nel caso in cui una Ptg. Incursori con la Finestra di Attacco validamente aperta, trovandosi all'interno della Zona Obiettivo, ingaggi, per “primo”, una Pattuglia di Controinterdizione, posta all'esterno dell'Obiettivo, incorrerà nella Penalità di Comportamento Antisportivo (Art. 14 lett. g), e non potrà più acquisire l'Obiettivo che stava “attaccando”. Sarà cura dello Staff Arbitrale al seguito della Controinterdizione fermare l'Ingaggio ed in seguito recarsi nell'Area Esecuzione dell'Obiettivo in questione, per informare il relativo Staff Arbitrale in merito all'accaduto, al fine dell'applicazione delle penalità di cui sopra.**

Let. g - Nel caso in cui una Ptg. Incursori, presentandosi nell'Area Esecuzione, con la Finestra di Attacco validamente aperta, viene disturbata dalla presenza inaspettata di un'altra Ptg. Incursori, all'interno della stessa Area, si vedrà assegnare, dallo Staff Arbitrale, l'Obiettivo con il massimo punteggio, comprensivo di eventuali prove, **e resterà in attesa dello scadere della Finestra di Attacco, prima di uscire dall'Area Esecuzione.** Lo Staff Arbitrale provvederà a fermare l'Ingaggio con Tre (3) Fischetti Brevi, ed assegnerà, alla Ptg. Incursori che ha disturbato l'azione, la penalità di

“Fuori Finestra”, se ancora deve svolgere quell’Obbiettivo e, se lo ha già svolto, la penalità di “Controinterdizione Persa”.

Let. h - Viene fatto divieto alla Ptg. Incursore di transitare su Obbiettivi già svolti. Chi per distrazione dovesse ripassare nei pressi della Zona Obbiettivo o dell’Area Esecuzione e, viene ingaggiato positivamente, si vedrà assegnare la penalità di “Controinterdizione Persa”, dallo Staff Arbitrale presente, che interromperà con Tre (3) Fischi Brevi l’ingaggio.

TITOLO III° - INFILTRAZIONE ED ESFILTRAZIONE

Art. 3 – Gestione Infiltrazione ed Esfiltrazione.

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

Let. b - La Ptg. Incursori per avere la convalida delle prove svolte durante la manifestazione deve raggiungere con tutti gli operatori in gioco, l’Esfiltrazione o Punto di Fine Missione, che sarà indicato dall’Organizzazione sugli Ordini di Missione con una coordinata ed un orario massimo, oltre in quale verrà applicata una penalità (Art. 14 Lett. I).

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

Let. d - Il tempo di Esfiltrazione sarà preso nella coordinata indicata dall’Organizzazione dopo che tutti gli operatori della Ptg. Incursori saranno presenti (*esclusi i ritirati*) **ed avranno consegnato all’organizzazione il “Contenitore Esfiltrazione” chiuso.**

Let. e - Per l’Esfiltrazione, con tempo in eccesso, saranno attribuiti punti negativi (Art. 14 Lett. I).

Art. 3.1 – Esfiltrazione anticipata.

Let. a - L’Esfiltrazione anticipata di qualsiasi operatore deve essere immediatamente comunicata all’Organizzazione affinché l’Operatore possa essere recuperato (*se l’Organizzazione è irreperibile, si dovrà mandare un SMS, al fine di avere un orario certo*). Il non Esfiltrare con questa modalità, farà considerare gli Operatori ancora in gioco.

Let. b - **È compito dell’Organizzazione predisporre un “Busta per le Esfiltrazioni Anticipate” dove vi verrà scritto nel caso venga usata:**

- **Identificativo Ptg. Incursori**
- **Esfiltrazione Anticipata ore _____**
- **Nome e Cognome Operatori Esfiltrati anticipatamente**

Let. c - **Gli Operatori Esfiltrati anticipatamente, se in possesso di Tagliandi Obbiettivo o materiale valido per l’assegnazione di punteggio, si vedranno annullare tutti i Punteggi Positivi e assegnare solo i Punteggi Negativi.**

Let. d - **L’Organizzazione in seguito provvederà a far pervenire la “Busta Esfiltrazione Anticipata” al tavolo debriefing.**

Art. 3.2 – Gestione Esfiltrazione.

Let. a - **L’organizzazione in base alla quantità di materiale valido all’assegnazione del punteggio da riconsegnare all’Esfiltrazione, dovrà consegnare ad ogni Ptg. Incursori un “Contenitore Esfiltrazione” (Busta, Sacco, Cartone ecc.), meglio se impermeabile.**

Let. b - **L’Organizzazione dovrà provvedere a predisporre i seguenti campi su ogni “Contenitore Esfiltrazione”:**

- **Identificativo Ptg. Incursori;**
- **Orario di Esfiltrazione _____;**

- Operatori Esfiltrati Anticipatamente n° _____;
- Operatori Esfiltrati n° _____;
- Tempo risparmiato sull'Esfiltrazione massima _____;

Let. c - La Ptg. Incursori dovrà provvedere ad inserire nel "Contenitore Esfiltrazione" tutto il materiale che ritiene necessario per l'assegnazione dei punteggi o per non ricevere penalità:

- Moduli Recon;
- Tagliandi Obbiettivo;
- Sigle Way Point e nel caso apparati smartphone che ne comprovano il passaggio;
- Sacchi Immondizia, la non corrispondenza assegnerà penalità Art. 14 Lett. g;
- Materiale raccolto sugli Obbiettivi o in AO da consegnare all'Organizzazione.

Let. d - All'esfiltrazione la Ptg. Incursori dopo aver provveduto alla chiusura del "Contenitore Esfiltrazione" lo consegnerà all'organizzazione.

Let. e - Dal momento in cui l'Organizzazione riceve il "Contenitore Esfiltrazione" provvederà immediatamente a compilare i campi predisposti esternamente:

- Orario di Esfiltrazione _____;
- Operatori Esfiltrati Anticipatamente n° _____;
- Operatori Esfiltrati n° _____;
- Tempo risparmiato sull'Esfiltrazione massima _____;

ed il "contenitore" NON POTRA' PIU ESSERE APERTO.

Let. f - Il "Contenitore Esfiltrazione" con l'eventuale "Busta Esfiltrazione Anticipata", verrà aperto al tavolo "debriefing" dove l'Organizzazione con la Ptg. Incursori provvederà a quanto segue:

- Compilazione della "Lista Materiali", rilasciandone copia alla Ptg. Incursori;
- Consegna del punteggio ottenuto su ogni singolo Obbiettivo;
- Raccogliere contestazioni presenti sulle Tabelle Arbitrali Obbiettivo e Controinterdizione.

TITOLO IV° - OBBIETTIVI

Art. 4 – Descrizione Obbiettivi.

Let. a - Nel Regolamento Ptg. Lungo Raggio (PLR), si definisce "Obbiettivo" una porzione di terreno in cui sono presenti una "Zona Obbiettivo" ed una "Area Esecuzione". Gli Obbiettivi, tra loro, differiscono a seconda della Tipologia che ne caratterizza lo svolgimento e l'Operatività da parte dei Difensori, Ribelli e Ptg. Incursori.

Let. b - L' Obbiettivo è formato da due (2) Settori ben distinti tra di loro, che hanno il compito di disciplinare e regolare il movimento e l'Operatività della Ptg. Incursori:

- **Area Esecuzione;**
- **Zona Obbiettivo.**

Let. c - L'Area Esecuzione è uno spazio circolare che come centro ha la Coordinata dell'Obbiettivo, avente un Raggio di Trenta (30) Metri, calcolato sul Terreno (Non da GPS).

Let. d - La Zona Obbiettivo è uno spazio circolare esterno all'Area Esecuzione, avente un "Raggio" di Centoventi (120) Metri, calcolati sul Terreno, partendo dalla Circonferenza Esterna dell'Area Esecuzione.

Let. e - La Zona Obbiettivo è interdetta alle Ptg. di Controinterdizione, salvo quando, in maniera certa ed inequivocabile, è messa in allerta da rumori e/o avvistamenti di Incursori presenti al suo interno (Art. 7.1 Lett. f).



Art. 4.1 – Tipologia Obiettivi.

Lett. a - Per un corretto svolgimento Operativo è compito dell'Organizzazione indicare, negli Ordini di Missione, la Tipologia di ogni Obiettivo.

Lett. b - Si identificano **Otto (8)** Tipologie di Obiettivi, diversi per caratteristiche e svolgimento, che potranno essere organizzati anche in abbinamento tra loro:

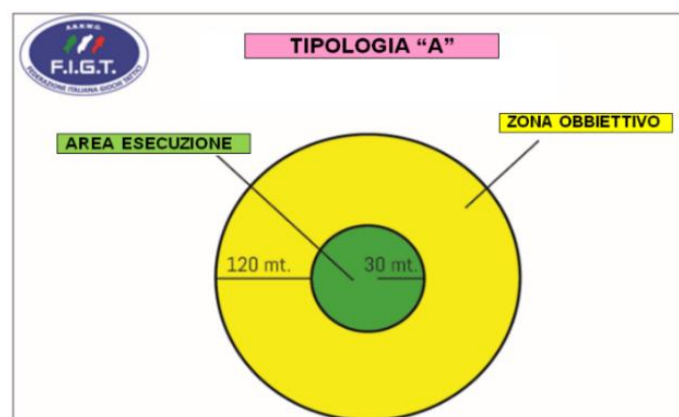
- **Tipo A:** Area Esecuzione controllata da Difensori;
- **Tipo B:** Way Point;
- **Tipo C:** Ricognizione;
- **Tipo D:** Automezzo in movimento controllato da **Ribelli**;
- **Tipo E:** Azione da svolgere;
- **Tipo F:** **Controllo in Area Esecuzione con Zona Obiettivo non sicura**;
- **Tipo G:** Scorta ad Automezzi o Personaggi VIP.
- **Tipo H:** **Obiettivo controllato da Difensori e Ribelli con "Coefficiente Punti Fuoco"**.

Lett. c - Non tutte le Tipologie sono abbinabili in un'Area Esecuzione, di seguito si elencano quelle possibili:

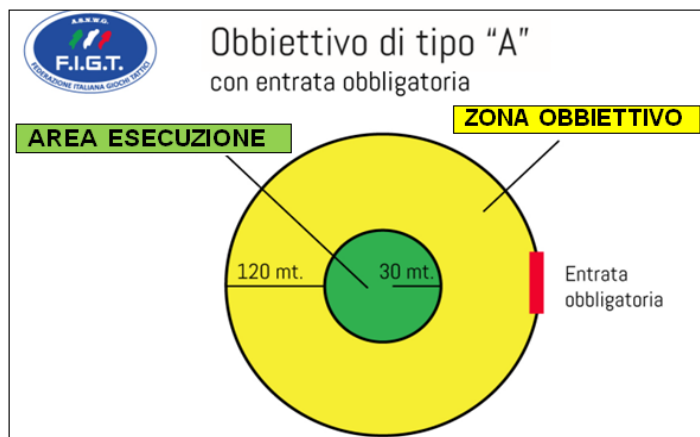
- A + E;
- D + E;
- F + E;
- G + E;
- **H + E.**

Art. 4.1 – Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo di TIPO "A".

Lett. a - Obiettivo con richiesta obbligatoria della Finestra d'Attacco, controllato e Difeso da Difensori, presenti nell'Area Esecuzione.



Lett. b - In caso di ambientazione “Urban”, gli Obbiettivi di Tipo “A”, potranno avere un Punto di Ingresso Obbligatorio. In questo caso la Zona Obiettivo potrà essere ridotta, secondo le esigenze dettate dall’ambiente circostante, ma l’Area Esecuzione, rimarrà, in ogni caso, con un Raggio di Trenta (30) Metri, calcolati sul Terreno.



Lett. c - Alla Ptg. Incursori è vietato recarsi al Punto di Ingresso “Entrata Obbligatoria”, passando all’interno della Zona Obiettivo, anche con Finestra di Attacco “attiva”. Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di “Comportamento Antisportivo” (Art. 14 Lett. g) e la Ptg. Incursori non potrà più portare a termine l’Obiettivo.

Art. 4.2 – Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di TIPO “B”

Lett. a - Punto in AO, indicato negli Ordini di Missione da una coordinata o da un Settore, dove la Ptg. Incursori, deve comprovare l’avvenuto passaggio, nel modo e nella maniera indicata dall’Organizzazione. Se previsti durante le ore notturne, questi dovranno essere individuabili con una segnalazione luminosa. Per questa tipologia di Obiettivo non è prevista la richiesta della Finestra di Attacco.

Art. 4.3 - Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di TIPO “C”

Lett. a - Tipologia di Obiettivo dove le Ptg. Incursori dovranno recuperare delle Informazioni tramite l’Osservazione a distanza. Questa Tipologia va allestita esclusivamente in zone di terreno adeguate, con ampia visibilità e, le Osservazioni andranno riportate nel “Modulo Recon” per Obj di Tipo “C”.

Lett. b - Le Informazioni da acquisire da parte della Ptg. Incursori potranno rappresentate da:

- **“BERSAGLI”**: Massimo Quattro (4) Cartelli, con dimensioni minime di larghezza di cm. Ottanta (80) e di cm. Centoventi (120) di altezza, su cui l’Organizzazione dovrà scrivere, sigle di dimensioni e spessore idonee a essere viste in lontananza, con l’ausilio di un Binocolo;
- **“RECON SU OBIETTIVO”**: La Ptg. Incursori, seguendo le istruzioni dell’Organizzazione, specificate negli Ordini di Missione, avranno il compito di riportare cosa osservato, nel “Modulo Recon” messo a disposizione dall’Organizzazione.

Lett. c - I “Bersagli” o la “Recon su Obiettivo”, dovrà svolgersi all’interno di un’Area Esecuzione, avente come centro la coordinata dell’Obiettivo stesso, con un Raggio di Trenta (30) Metri, calcolati sul Terreno. La “Sorveglianza” ed il controllo dell’Area Esecuzione, potrà essere affidato a dei Difensori o alla Controinterdizione.

Let. d - Compito della Ptg. Incursori è quello di annotare correttamente nel “Modulo Recon”, fornito dall’Organizzazione, quanto osservato, comprensivo anche della posizione cardinale. Il conteggio del Punteggio sarà in percentuale (%), in base ad ogni singolo report corretto sul totale da osservare.

Let. e - Nel caso in cui le dimensioni delle sigle riportate sui “Bersagli” non siano conformi per una osservazione a distanza, la Ptg. Incursori, rivolgendosi allo Staff Arbitrale, potrà chiedere l’annullamento della prova.

Art. 4.4 -Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di TIPO “D”.

Let. a - Obiettivo con richiesta obbligatoria della Finestra d’Attacco. È una Zona Obiettivo, con al suo interno un Automezzo in movimento, e **Ribelli** a bordo o al seguito. È compito dell’Organizzazione specificare negli Ordini di Missione:

- *Descrizione dell’Automezzo;*
- *Descrizione e caratteristiche dell’azione da compiere;*
- *Percorso dell’Automezzo, con inizio, fine e senso di marcia;*

Art. 4.5 -Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di TIPO “E”.

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

- *Numero necessario di Operatori della Ptg. Incursori per svolgere l’azione;*
- *Descrizione e caratteristiche dell’azione da compiere;*
- *Presenza o non presenza della Finestra di Attacco*

Al fine di una migliore comprensione di questa Tipologia di Obiettivo, si specifica che se non inserita in Tipologie A, D, F, G, H, la Fase “E” rimane di fatto una coordinata dove la Ptg. Incursori, deve compiere un’azione e non vi è nessuna Area Esecuzione.

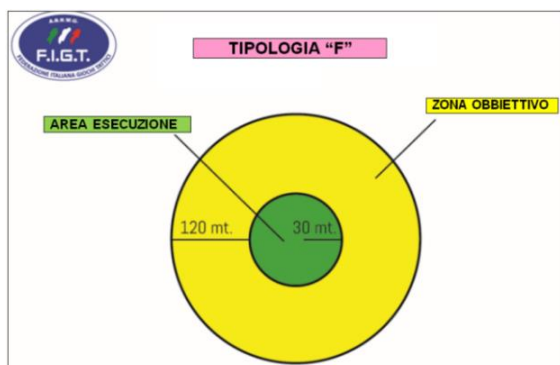
La coordinata potrà essere controllata dalla Controinterdizione o solo da un Arbitro per il tempo necessario, al fine di:

- **Controllare che la Fase “E” rispetti quanto indicato negli Ordini di Missione;**
- **Ripristinare l’eventuale azione da compiere;**
- **Verificare il passaggio delle Ptg. Incursori (se previsto dall’Organizzazione);**
- **Compilare la Tabella Arbitrale Obiettivo (se prevista).**

Art.4.6 – Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di Tipo “F”.

Let. a - In questa Tipologia di Obiettivo, con Finestra di Attacco obbligatoria ed eventuale presenza di “Ribelli” in Zona Obiettivo, la Ptg. Incursori sarà chiamata a recarsi in una zona dell’AO per controllare, soccorrere o interagire con altri Operatori/Figuranti. Sarà compito dell’Organizzazione specificare ed inserire negli Ordini di Missione:

- *Descrizione e caratteristiche dell’azione da compiere;*
- *Immagine della Carta Topografica con Zona Obiettivo ed Area Esecuzione.*



Let. b - La presenza di Figuranti e Materiali è ammessa esclusivamente all'interno dell'Area Esecuzione.

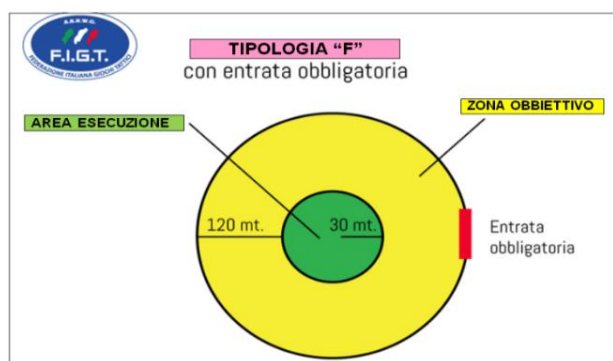
Let. c - Il limite esterno della Zona Obiettivo è attraversabile in qualsiasi punto, dalle Ptg. Incursori, esclusivamente con la Finestra di Attacco "aperta".

Art. 4.7 – Obiettivo di Tipo "F" con "Entrata Obbligatoria".

Let. a - L'Entrata Obbligatoria è data da una coordinata geografica, fornita dall'Organizzazione, che indica un "Punto di Ingresso Obbligatorio", che sarà situato sulla circonferenza della Zona Obiettivo.

Let. b - Alla Ptg. Incursori è Vietato recarsi all'Entrata Obbligatoria, passando all'interno della Zona Obiettivo, anche con la Finestra di Attacco "aperta". Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di "Comportamento Antisportivo" (Art. 14 Lett. g), e gli sarà negato l'accesso all'Obiettivo.

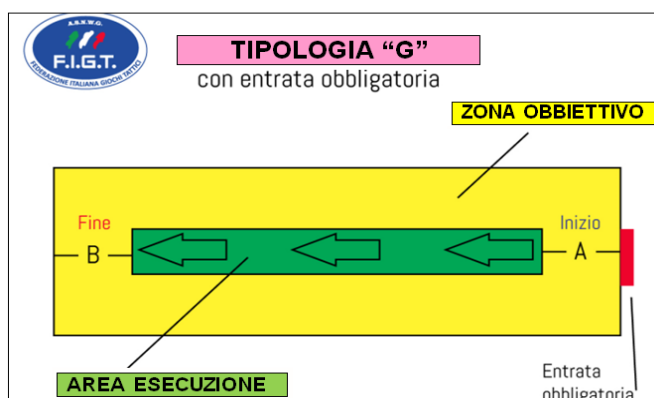
Let. c - Negli Obiettivi di Tipo "F" con Entrata Obbligatoria, l'Organizzazione ha l'obbligo di inserire negli Ordini di Missione, l'Immagine della Carta Topografica, con la Zona Obiettivo e l'Area Esecuzione ed a seconda del caso, indicazioni per il movimento della Ptg. Incursori.



Art. 4.8 – Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo di Tipo "G".

Let. a - In questa Tipologia di Obiettivo, esclusivamente con Finestra di Attacco ed Entrata Obbligatoria, e, la presenza di "Ribelli" presenti nella Zona Obiettivo, la Ptg. Incursori dovrà organizzarsi per scortare un automezzo o un personaggio famoso (VIP).

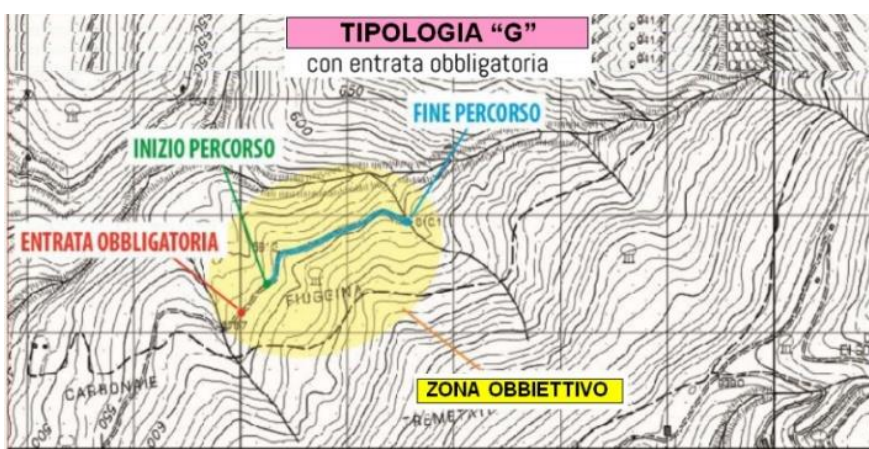
Let. b - Negli Obiettivi di Tipo "G", viene considerata "Zona Obiettivo" lo spazio esterno al percorso dell'automezzo. La Ptg. Incursori per identificare il limite esterno della "Zona Obiettivo" prenderà come punti di riferimento le coordinate di inizio e fine percorso e, da essi, calcolerà, con il GPS, un raggio di centocinquanta (150) Metri.



Let. c - Alla Ptg. Incursori è vietato recarsi all'Entrata Obbligatoria, passando all'interno della Zona Obiettivo, anche con la Finestra di Attacco "aperta". Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di "Comportamento Antisportivo" (Art. 14 Lett. g), e gli sarà negato l'accesso all'Obiettivo.

Let. d - Per un corretto svolgimento operativo, l'Organizzazione provvederà ad inserire negli Ordini di Missione:

- *Descrizione e caratteristiche dell'azione da svolgere;*
- *Senso di marcia, con coordinate di inizio e fine percorso;*
- *Immagine della Carta Topografica con la Zona Obiettivo e, il posizionamento dell'Entrata Obbligatoria.*



Art. 4.9 – Definizione e caratteristiche dell'Obiettivo di Tipo "H".

Let. a - Questa Tipologia di Obiettivo, esclusivamente con Finestra di Attacco ed Entrata Obbligatoria, sarà difeso da Difensori Obiettivo presenti nell'Area Esecuzione e soggetta ad incursione da parte di Ribelli presenti nella Zona Obiettivo.

Let. b - L'Organizzazione a suo piacimento, dovrà decidere, come distribuire il numero di Difensori Obiettivo e il numero di Ribelli, questa decisione verrà mantenuta per tutte le Ptg. Incursori, tenendo presente questa regola:

- *L'Obiettivo H ha un Coefficiente massimo di dieci (10) Punti Fuoco;*
- *Ogni Difensore ha il valore di due (2) Punti Fuoco, con massimo quattro (4) Difensori da schierare;*
- *Ogni Ribelle ha il valore di un (1) Punto Fuoco, con massimo Otto (8) Ribelli da schierare.*

Esempio:

L'organizzazione decide di mettere 2 (Due) Difensori Obiettivo per un totale quindi di 4 Punti Fuoco (2 + 2 = 4). Per il raggiungimento dei 10 (Dieci) Punti Fuoco l'Organizzazione potrà decidere di schierare un numero massimo di 6 (Sei) Ribelli, o inferiore.

Let. c - L'azione della Ptg. Incursori è unica e dovrà affrontare, entro lo scadere della Finestra d'Attacco:

- *Eliminazione Difensori presenti in Area Esecuzione;*
- *Eliminazione Ribelli, provenienti dalla Zona Obiettivo, che si attiveranno dopo un dato tempo, stabilito dall'Organizzazione Gara, dall'apertura della "Finestra d'Attacco".*

Let. d - Viene vietato alle Ptg. Incursori il recarsi all'Entrata Obbligatoria passando all'interno della Zona Obiettivo, anche con "Finestra di Attacco" attiva. Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di "Comportamento antisportivo" - Art. 14 lett. g, e gli sarà negato l'accesso all'Obiettivo.

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

Art. 5 – Area Temporale.

Let. a - Per "Area Temporale" si intende una porzione di tempo in cui un Obiettivo è attivo ed ingaggiabile da parte della Ptg. Incursori. Essa potrà essere attiva per tutta la durata della manifestazione o solo per una parte di essa.

Let. b - L'Organizzazione ha l'obbligo di indicare, negli Ordini di Missione:

- *Orari delle Finestre di Attacco;*
- *Aree Temporalmente attive solo parzialmente (se previste).*

Art. 5.1 – La Finestra di Attacco.

Let. a - L'Ingaggio sugli Obiettivi viene regolato tramite la richiesta (*fatta dalla Ptg. Incursori*), di una porzione di tempo denominata "Finestra di Attacco", nelle Aree Temporalmente attive, che devono essere indicate dall'Organizzazione, negli Ordini di Missione.

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

Let. c - Il primo Ingaggio Positivo di un qualsiasi Operatore (*Incursore, Difensore, Ribelle*), dovrà ricadere all'interno del periodo di tempo, dettato dalla Finestra di Attacco, che viene assegnato dallo Staff Arbitrale, su richiesta della Ptg. Incursori.

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

- *Avere un Tempo di apertura e chiusura, all'interno dell'Area Temporale "attiva" dell'Obiettivo;*
- *Avere un Tempo di apertura e chiusura variabile da un minimo di cinque (5) ad un massimo di Trenta (30) minuti;*
- *Avere un canale Radio, per la richiesta della Finestra di Attacco, assegnato dalla Organizzazione e, comunicato alle Ptg. Incursori tramite gli Ordini di Missione.*

Let. e - La Finestra di Attacco potrà essere richiesta, via Radio, dalla Ptg. Incursori allo Staff Arbitrale, direttamente all'Obiettivo in interesse, oppure all'Organizzazione, modalità quest'ultima denominata "Finestra Centralizzata". In quest'ultimo caso, lo Staff Arbitrale presente sull'Obiettivo, dovrà essere necessariamente in "ascolto" sul canale Radio dell'Organizzazione che gestisce la Finestra Centralizzata, in modo da conoscere l'Orario di Inizio Attacco assegnato alla Ptg. Incursori.

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

Let. g - La Ptg. Incursori, dopo che ha effettuato la richiesta di "Finestra di Attacco", ed accettato l'orario dato dallo Staff Arbitrale/Organizzazione, dovrà rimanere in "ascolto" sul canale Radio sul quale ha effettuato la richiesta, sino all'apertura della "Finestra di Attacco", questo al fine di poter ricevere eventuali comunicazioni su uno stato di emergenza sopraggiunto sull'Obiettivo che si intende attaccare.

Art. 5.2 – La Penalità del Fuori Finestra.

Let. a - L'Ingaggio Positivo in una Zona Obiettivo o, nell'Area Esecuzione, da parte della Ptg. Incursori, senza avere una Finestra di Attacco validamente "aperta", farà assegnare la Penalità di "Fuori Finestra" (Art. 14 Lett. a).

Let. b - Lo scadere del tempo a disposizione, dettato dalla Finestra di Attacco, senza che sia avvenuto un Ingaggio Positivo, farà assegnare la Penalità del “Fuori Finestra” (Art. 14 Lett. a).

Let. c - L’Ingaggio Positivo all’interno di una Zona Obiettivo, da parte dei Difensori o Ribelli, con una Ptg. Incursori, senza che quest’ultima abbia una Finestra di Attacco validamente aperta, gli farà assegnare la Penalità di “Fuori Finestra” (Art. 14 Lett. a).

Let. d - L’Ingaggio Positivo all’interno di una Zona Obiettivo, da parte della Controinterdizione, senza che la Ptg. Incursori abbia una Finestra di Attacco validamente aperta, gli farà assegnare la Penalità di “Fuori Finestra” (Art. 14 Lett. a).

Let. e - La presenza di uno o più Operatori della Ptg. Incursori, all’interno dell’Area Esecuzione, senza una Finestra di Attacco validamente aperta, farà assegnare, dallo Staff Arbitrale, la Penalità di “Fuori Finestra” (Art. 14 Lett. a), anche se gli Incursori non sono stati ingaggiati dai Difensori.

TITOLO VI° - DIFENSORI E RIBELLI Movimento e Comportamento

Art. 6 – Operatori presenti sugli Obbiettivi.

Let. a - Vengono identificati con il nome di “Difensori” gli Operatori che hanno il compito di presidiare un’Area Esecuzione (*si trovano negli Obbiettivi di Tipo “A” o, se previsti, in quelli di Tipo “C”*), con il compito di difenderla dall’attacco delle Ptg. Incursori, con l’espulsione di BB da una ASG. Il loro atteggiamento sarà Vigile ed aggressivo quando allarmati ed il loro numero non potrà superare le Quattro (4) Unità.

Let. b - Vengono identificati con il nome di “**Ribelli**”, gli Operatori che hanno il compito di conquistare e/o ostacolare l’Operatività della Ptg. Incursori nelle Zone Obiettivo. Il numero dei Ribelli, **non potrà superare le Dieci (10) unità**, ed il loro atteggiamento sarà aggressivo.

Let. c - Vengono identificati con il nome di “Figuranti” tutti gli Operatori, privi di ASG, che durante lo svolgimento della gara, devono recitare e interpretare un ruolo o, svolgere un compito. Il loro numerico non ha limiti.

Art. 6.1 – Movimento e Comportamento dei Difensori.

Let. a - I Difensori, negli Obbiettivi di Tipo “A”, potranno muoversi liberamente, all’interno dell’Area Esecuzione, in un raggio di Trenta (30) Metri, calcolati sul terreno ed il loro atteggiamento sarà vigile ed aggressivo, se allertati.

Let. b - All’interno dell’Area Esecuzione di Tipo “A”, prima dell’ingaggio, potranno essere posizionati in postazioni difensive, artificiali o naturali, solo Due (2) Difensori. Quando ingaggiati, tutti i Difensori potranno muoversi liberamente all’interno dell’Area Esecuzione e nel caso di uscita da quest’ultima, il Difensore/i, verrà dichiarato colpito dallo Staff Arbitrale.

Let. c - I Difensori degli Obbiettivi con Tipologia “C”, se messi in allerta da avvistamenti certi e inequivocabili, potranno muoversi liberamente oltre i Trenta (30) Metri ed entrare nella Zona Obiettivo. L’ingaggio positivo, in questo caso, sarà considerato come se effettuato dalla Controinterdizione e l’Obiettivo potrà essere nuovamente ricognito, dopo aver assegnato la penalità di Controinterdizione Persa alla Ptg. Incursori.

Let. d - Se un Difensore, toccato da un pallino espulso da un’ASG, non si dichiara “colpito”, ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato “Colpito” insieme a tutti gli altri Difensori (**un fischio lungo**). La Ptg. Incursori potrà continuare la sua azione e se sono previste prove aggiuntive, dovrà portarle a termine entro lo scadere della Finestra d’Attacco. Terminata l’operatività della Ptg. Incursori, lo Staff Arbitrale avvertirà l’Organizzazione dell’accaduto, la quale provvederà alla sostituzione del Difensore ed al suo allontanamento dalla Manifestazione.

Art. 6.2 – Movimento e Comportamento dei “Ribelli”.

Let. a - Tutti i Ribelli per essere riconosciuti dovranno avere al braccio una “fascia di colore rosso”

Let. b - Sugli Obbiettivi con Tipologia “F” o “G” o “H”, i Ribelli NON possono presidiare od avere il controllo dell’Area Esecuzione. Il loro compito è quello di attaccare l’Area Esecuzione ed il loro atteggiamento dovrà essere aggressivo durante l’Operatività della Ptg. Incursori.

Let. c - I Ribelli, sugli Obbiettivi con Tipologia “F” o “G” o “H”, inizieranno l’azione da una posizione, indicata dall’Organizzazione, situata nella Zona Obiettivo. I Ribelli potranno muoversi solo a Finestra di Attacco “aperta”, dopo un dato tempo di “attesa” stabilito dall’Organizzazione, questo per dare modo alla Ptg. Incursori di iniziare la loro Operatività.

Let. d - I Ribelli, dopo il tempo di “attesa”, saranno liberi di muoversi verso e dentro l’Area Esecuzione, al fine di eliminare la Ptg. Incursori. Il Ribelle/i non potrà mai uscire dall’Obiettivo, pena essere dichiarato “Colpito” dallo Staff Arbitrale.

Let. e - Se un Ribelle, toccato da un pallino espulso da un’ASG, non si dichiara “colpito”, ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato “Colpito” insieme a tutti gli altri Ribelli (**un fischio lungo**). La Ptg. Incursori potrà continuare la sua azione e se sono previste prove aggiuntive, dovrà portarle a termine entro lo scadere della Finestra d’Attacco. Terminata l’operatività della Ptg. Incursori, lo Staff Arbitrale avvertirà l’Organizzazione dell’accaduto, la quale provvederà alla sostituzione del “Ribelle” ed al suo allontanamento dalla Manifestazione.

Let. f - La non esposizione della fascia di colore rosso da parte di un Operatore dei Ribelli, comporterà l’eliminazione di tutti i Ribelli, se il Responsabile della Ptg. Incursori spogherà reclamo allo Staff Arbitrale.

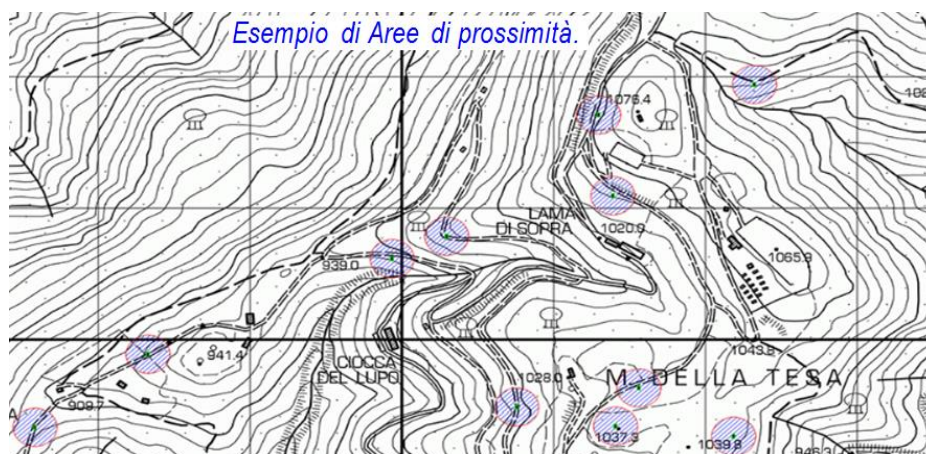
TITOLO VII° - CONTROINTERDIZIONE, MOVIMENTO E COMPORTAMENTO

Art. 7 – La Controinterdizione.

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

- **“Forza Territoriale”** in pattugliamento su strade carrabili o “sentieri”;
- **“Forza di Interdizione”**, compiendo “imboscate” alla Ptg. Incursori.

Let. b - Nel caso di impiego della Controinterdizione come “Forza di Interdizione”, l’Organizzazione ha l’obbligo di fornire alla Ptg. Incursori, una Carta Topografica dell’AO con delle “Aree di Prossimità”, che indicano delle “zone” dove si ritiene probabile la presenza della Controinterdizione.



Let. c - Le Pattuglie della Controinterdizione, potranno essere composte da un minimo di Due (2) sino ad un numero indefinito di Operatori.

Let. d - Le Pattuglie della Controinterdizione, impiegate come “Forza Territoriale” potranno muoversi anche con autoveicoli, sia internamente che esternamente all’AO, secondo esigenze Organizzative. Gli autoveicoli utilizzati dovranno essere contraddistinti con l’apposizione di una **X** colorata **di cui andrà indicato il colore negli Ordini di Missione. La X dovrà essere posta ai 4 lati della vettura, e dovrà essere della grandezza minima di un foglio A3 (24cm X 30cm).**

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

Let. f - Nel caso in cui la Controinterdizione recuperi, in AO, del materiale occultato dalla Ptg. Incursori, potrà “requisirlo” e consegnarlo all’Organizzazione, che lo prenderà in custodia.

Let. g - Se un Operatore della Controinterdizione, toccato da un pallino espulso da un’ASG, non si dichiara “colpito”, ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato “Colpito” insieme a tutti gli altri Operatori della Controinterdizione (**un fischio lungo**), e nessuna penalità sarà assegnata alla Ptg. Incursori. Terminata l’operatività della Ptg. Incursori, lo Staff Arbitrale avvertirà l’Organizzazione dell’accaduto, la quale provvederà alla sostituzione dell’Operatore della Controinterdizione ed al suo allontanamento dalla Manifestazione.

Art. 7.1 – Riconoscimento e Movimento della Controinterdizione.

Let. a - Ogni Operatore della Controinterdizione dovrà essere **riconoscibile tramite l’esposizione di una Fascia di colore Bianco, posta sul braccio.**

Let. b - La non esposizione della Fascia Bianca da parte dell’Operatore della Controinterdizione comporterà l’annullamento dell’ingaggio con la Ptg. Incursori se il Responsabile di quest’ultima sposterà reclamo allo Staff Arbitrale.

Let. c - La Pattuglia di Controinterdizione, usata come “Forza Territoriale”, si muoverà principalmente su Strade Carrabili, Sentieri di una certa importanza o in Zone dove l’Organizzazione ne ritiene opportuno il controllo.

Let. d - La Pattuglia di Controinterdizione, se durante il pattugliamento è “allertata” da rumori o avvistamenti, uscendo dal percorso assegnato, tenterà di ingaggiare la Ptg. Incursori.

Let. e - La Pattuglia di Controinterdizione usata come “Forza di Interdizione”, stazionerà, in occultamento, nell’Area di Prossimità assegnata e tenderà “imboscate” intorno ad essa.

Let. f - La Pattuglia di Controinterdizione potrà muoversi liberamente intorno agli “Obbiettivi”, ma se durante il controllo esterno agli Obbiettivi con Tipologia “A – D – E -F – G - **H**” è messa in allerta da rumori o avvistamenti certi, ingaggiando, potrà accedervi portandosi sino al limite dell’Area Esecuzione, senza entrarvi. Si consiglia l’Organizzazione di mantenere la Pattuglia di Controinterdizione ad una distanza di almeno Cento (100) Metri dall’Obiettivo.

Let. g - La Pattuglia di Controinterdizione potrà transitare ma, tassativamente, non sostare sugli Obbiettivi con Tipologia “B”.

Let. h - La Pattuglia di Controinterdizione sugli Obbiettivi con Tipologia “C”, potrà transitare e sostare a tempo indefinito, se non presenti i Difensori.

Let. i – Se nella Carta Topografica dell’AO l’Organizzazione ha evidenziato porzioni di terreno ritenute pericolose o interdette al passaggio, la Pattuglia di Controinterdizione potrà controllarle passando all’interno delle stesse, se l’Organizzazione lo richiede.

Let. l - La Pattuglia di Controinterdizione dovrà rispettare una distanza minima, calcolata sul Terreno, di Trecento (300) Metri, rispetto alla coordinata di Esfiltrazione e di Cento (100) Metri, rispetto ai punti di Entrata Obbligatoria, per gli Obbiettivi con Tipologia A - F - G - **H**.

Lett. m - La Pattuglia di Controinterdizione potrà ritenere agganciata una Ptg. Incursori e quindi portare a termine l'Ingaggio, quando almeno Uno (1) Operatore (*Incursori/Controinterdizione*) è rimasto colpito (*Ingaggio Positivo*).

TITOLO VIII° - STRUTTURE E DISLOCAZIONE OBIETTIVI

Art. 8 – Uso delle Strutture e Dislocazione degli Obbiettivi.

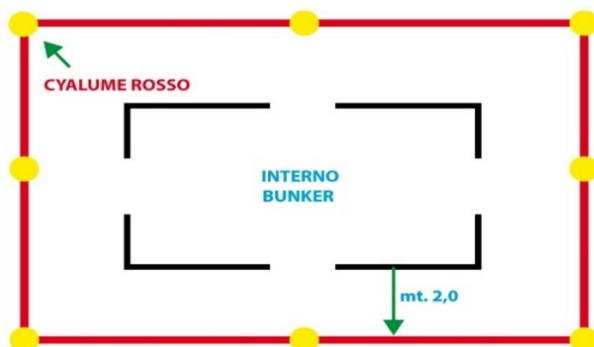
Lett. a - Se già presenti sul terreno, sotto forma di Edifici o simili, potranno essere usati dall'Organizzazione come Obbiettivi, tenendo presente che qualsiasi struttura deve essere sicura ed agibile, per non mettere a rischio l'incolumità dei partecipanti.

Lett. b - Tutti gli Operatori (*Incursori, Difensori, Ribelli o Controinterdizione*) impegnati nella manifestazione, se all'interno di un Edificio o di un ambiente chiuso, dovranno obbligatoriamente fare uso dell'ASG (*Corta o Lunga*), esclusivamente a "Colpo Singolo".

Lett. c - E' permesso allestire delle Strutture Difensive come il "Bunker", con all'interno Uno (1) o più Operatori, con il compito di azionare l'ASG a "raffica", indirizzando i propri pallini verso l'esterno. L'Organizzazione nell'allestire il Bunker dovrà obbligatoriamente porre, esternamente ad esso, una fettuccia bianco/rossa, ad una distanza di Due (2) Metri, per ogni lato esterno e dovrà dotare la Ptg. Incursori di minimo Due (2) Simulacri di "Esplosivo", per ogni Bunker presente in AO. La Ptg. Incursori per la distruzione del Bunker, potrà:

- *Eliminare con l'ASG i Difensori al suo interno;*
- *Lanciare un Simulacro di "Esplosivo" all'interno della zona delimitata dalla fettuccia b/r;*
- *Lanciare un Simulacro di "Esplosivo" all'interno del Bunker.*

Se previsti, nelle ore notturne, il perimetro esterno, dovrà essere reso visibile mediante il posizionamento di Tre (3) Cyalume di colore rosso, per ogni lato.



Lett. d - Viene fatto obbligo all'Organizzazione e alle Ptg. Incursori, di scrivere la parola "SIMULACRO" sul "finto esplosivo o sul finto ordigno", sia se fornito che se fatto costruire, per evitare che un ritrovamento fatto da persone estranee al gioco, induca in un "Procurato allarme" punibile per legge.

Lett. e - Nelle scenografie o nei ripari utilizzati, siano essi strutture murarie esistenti o costruiti artificialmente o barriere naturali, non dovranno essere usati come "Punti di Fuoco":

- *Piccole aperture;*
- *Crepe;*
- *Pertugi.*

L'Organizzazione e lo Staff Arbitrale, faranno in modo di segnalare, con la Fettuccia Bianco/Rossa, i "Punti di Fuoco" non validi.

Let. f - Sarà a discrezione dell'Organizzazione se comunicare negli Ordini di Missione l'ubicazione di qualsiasi Obiettivo tramite coordinata o tramite l'identificazione di un Settore dell'AO.

Let. g - Se l'Organizzazione si rende conto che una Ptg. Incursori, durante il loro movimento in AO, ha accidentalmente identificato e svolto uno o più Obiettivi, non presenti negli Ordini di Missione, ma resi noti solo tramite l'acquisizione di altri Obiettivi, procederà all'annullamento del relativo punteggio.

TITOLO IX ° - I GIOCATORI COLPITI ED IL LORO COMPORTAMENTO

Art. 9 – Il Colpito.

Let. a - **Qualsiasi** operatore sia esso Incursore, Difensore, Ribelle, **Figurante o** della Controinterdizione, si **deve considerare** "COLPITO" quando è **toccato**, direttamente o di rimbalzo", da un pallino espulso da una ASG o da un **simulacro di ordigno esplosivo**, in una qualsiasi parte del corpo, **comprensivo** l'attrezzatura indossata o l'ASG, anche se il pallino è stato "espulso" da un proprio compagno di Squadra (Blu su Blu).

Let. b - **Il colpito è impossibilitato a proseguire l'azione e dovrà comunicare il suo stato di inattività agli altri**, nella seguente maniera:

- Gridare ad alta voce "Colpito";
- Alzare la propria ASG sopra la testa con entrambi le mani;
- Ritirarsi ai margini dell'Area dove è avvenuto l'Ingaggio o vicino allo Staff Arbitrale, senza danneggiare con la sua presenza chi sta proseguendo l'azione;

I trasgressori incorreranno nella penalità di "Comportamento Antisportivo" (Art. 14 Lett. g).

Let. c - L'Organizzazione, inserendo negli Ordini di Missione, modalità e procedure, può prevedere la distruzione di Obiettivi ed Installazioni Difensive (*Bunker, casematte, ecc.*) con l'eliminazione degli Operatori presenti in essi, tramite l'uso di Simulacri di "Esplosivo".

Let. d - Se durante un Ingaggio, lo Staff Arbitrale, in maniera certa ed inequivocabile, vedrà un Operatore della Pattuglia Incursori "Colpito", non dichiararsi tale, considererà il giocatore in questione "Non Dichiarato" e dichiarandolo colpito, lo sanzionerà con la penalità di "Operatore Non Dichiarato" (Art. 14 Lett. b).

Let. e - La Ptg. Incursori verrà squalificata dalla manifestazione se durante lo svolgimento della missione le verranno assegnate Tre (3) penalità per "Non Dichiarato" (Art. 14 Lett. c).

Let. f - È tassativamente vietato a tutti, accusare, durante l'Ingaggio gli Operatori dell'altra Fazione di Non Dichiararsi, il farlo comporterà l'allontanamento degli facenti parte l'organizzazione, mentre la Ptg. Incursori verrà sanzionata con la penalità di "Interferenza Arbitrale" (Art. 14 Lett. f).

Let. g - È tassativamente vietato a tutti gli Operatori Colpiti (*Incursori, Difensori, Ribelli e Controinterdizione*) comunicare delle informazioni ai Compagni della propria Fazione ancora in Gioco, se ciò accadesse lo Staff Arbitrale provvederà a sanzionare:

- *L'Operatore della Ptg. Incursori, con la Squalifica e la penalità di "Comportamento Antisportivo" (Art. 14 Lett. g);*
- *L'Operatore della Difesa o dei Ribelli, con la completa eliminazione dei Difensori o dei Ribelli ed il prosieguo dell'Operatività da parte della Ptg. Incursori;*
- *La Controinterdizione, con l'Ingaggio Vinto alla Ptg. Incursori.*

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

Let. i - **Chi ha provocato l'attivazione di un simulacro di IED/Mina è da ritenersi colpito anche se non toccato da pallino**, è compito dell'Organizzazione, specificare il raggio d'azione **espresso in metri** negli Ordini di Missione.

TITOLO X ° - LE ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI

Art. 10 – L' Equipaggiamento.

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

Let. b - Non si possono indossare e dovranno, nel caso, essere rimossi dalle BDU, gli stemmi, le "mostrine" ed i "gradi" che possano, in qualche modo, richiamare la gerarchia militare dell'Esercito Italiano o di una qualsiasi altra Forza Armata, Italiana o straniera, attuale o passata. Il contravvenire a questa regola impedirà al giocatore di partecipare alla manifestazione, anche se già iniziata.

Let. c - Durante gli Ingaggi è consentito, ai Giocatori, l'uso "attivo" di una (1) sola ASG, sia essa lunga o corta, avente un'unica canna.

Let. d - Non è consentito, durante lo svolgimento della "Missione", sostituire il "Gear Box" o parti di esso ed il "Gruppo Canna". Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la Squalifica del Giocatore/i coinvolto.

Let. e - Durante lo svolgimento della Missione non c'è un numero limite di ASG o di pallini, da portare al seguito, a meno che l'Organizzazione non ne faccia specifica negli Ordini di Missione.

Let. f - Durante lo svolgimento della Missione i Giocatori devono utilizzare i "Caricatori" originali o maggiorati della casa costruttrice o quelli regolarmente in commercio. Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la Squalifica del Giocatore/i coinvolto.

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

- *L'uso ed il porto di "Lame" consentite dalle vigenti Leggi. Il porto o l'uso di "Lame" non consentite, comporterà la Squalifica del Giocatore, da parte dello Staff Arbitrale.*
- *L'uso di Apparecchi Ricetrasmittenti consentite dalle vigenti Leggi. Ogni Giocatore è civilmente e penalmente responsabile del proprio Apparato Ricetrasmittente comporterà la Squalifica del Giocatore.*
- *L'uso di Binocoli, Bussole, Rilevatori di Calore, Sistemi di Navigazione Satellitare o di Apparecchi per la Visione Notturna, purché autorizzati dalle Leggi vigenti.*

Let. h - **Durante lo svolgimento della missione non è ammesso da parte delle Ptg. Incursori l'uso diretto o indiretto (tramite operatore fuori AO) di oggetti volanti telecomandati (drone), il contravvenire a questo articolo comporterà la squalifica della Ptg. Incursori.**

Let. g - Ogni Giocatore (*Incursore, Difensore, Ribelle o Controinterdizione*) è civilmente e penalmente responsabile del Materiale Accessorio in uso, nel caso in cui sia necessario avere autorizzazioni che ne consentano l'utilizzo.

Art. 10.1 – Le Fasce Identificative.

Let. a - Le Fasce Identificative sono il segno distintivo della Ptg. Incursori e ogni Giocatore è Obbligato a posizionarla visibilmente al di sotto della spalla, sul braccio. La visibilità mascherata o impedita o, la non presenza, comporterà l'attribuzione della relativa penalità ([Art. 14 Lett. e](#)).

Let. b - Alla Ptg. Incursori, durante lo svolgimento della Missione, è consigliato avere al seguito le Fasce Identificative in esubero, in modo che, nel caso di smarrimento, possano immediatamente sostituirla con una di riserva, comunicandolo immediatamente all'Organizzazione (*se irreperibile, mandare un SMS*), e così facendo continuando la propria operatività.

Let. c - Il Giocatore che smarrisce la Fascia e non è nella condizione di sostituirla, dovrà fermarsi e sospendersi temporaneamente dal Gioco, insieme al suo compagno, avvertire tempestivamente l'Organizzazione (*se irreperibile, mandare un SMS*), ed attendere che minimo altri 2 (Due) Giocatori della propria Pattuglia, lo raggungano con una Fascia Sostitutiva.

Let. d - terminate le Fasce Identificative da sostituire, i Giocatori senza Fascia, devono ritenersi esclusi dalla Missione, avvertendo tempestivamente l'Organizzazione (*se irreperibile, mandare un SMS*), chiedendo istruzioni per il loro "recupero" e, eventualmente concordare la modalità di rientro in Pattuglia, del "compagno".

Art. 10.2 – Le Protezioni di Sicurezza.

Let. a - Tutti i partecipanti alla Gara (*Incursori, Difensori, Ribelli, Controinterdizione, Figuranti e Staff Arbitrale*), dovranno obbligatoriamente indossare, in AO, la Protezione di Sicurezza obbligatoria per gli Occhi, dall'Orario di Infiltrazione sino a quello di Esfiltrazione. Si consiglia l'utilizzo di protezioni bocca/viso, nel caso di un loro mancato utilizzo, il Giocatore si assume, in proprio, ogni qualsiasi responsabilità per eventuali danni che debba subire, mallevando l'Organizzazione e la FIGT-ASNWG, da ogni responsabilità in merito.

Let. b - Lo Staff Arbitrale, durante lo svolgersi della Missione, assegnerà la penalità della Squalifica ai Giocatori della Ptg. Incursori sorpresi senza la Protezione obbligatoria per gli occhi.

Let. c - Qualora un Giocatore, in AO, sia trovato sprovvisto di Protezione di Sicurezza obbligatoria per gli occhi, da un avversario, quest'ultimo, una volta dichiarato a Voce Alta "Sotto Tiro", dovrà astenersi dall'azionare l'ASG e, il Giocatore sprovvisto di protezioni si dovrà dichiarare "Colpito". Sarà compito dello Staff Arbitrale provvedere alla "Squalifica" se Incursore od al suo allontanamento se facente parte dell'Organizzazione.

Art. 10.3 – ASG e loro uso in Area Operativa (AO).

Let. a - È Obbligatorio l'uso di ASG regolarmente autorizzate dalla Commissione Consuntiva del Ministero dell'Interno che, al Test crooning, ad Hop Up azzerato, misuri una velocità di uscita del pallino, al vivo di volata, inferiore ad un (1) Joule.

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

Let. b - Tutte le ASG impiegate in AO dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini di 6 millimetri di diametro, biodegradabili.

Let. c - Saranno identificate delle apposite Aree, al cui interno i Giocatori potranno provare l'ASG, prima dell'inizio della Missione, ed ogni giocatore sino all'entrata in AO, dovrà tenere la propria ASG in "sicura".

Let. d - Nel caso in cui un Giocatore della Ptg. Incursori, durante la Gara, arrechi danni materiali a cose, persone o animali, che niente hanno a che fare con la Missione, ne risponderà personalmente (*civilmente o penalmente*) e, lo Staff Arbitrale provvederà alla sua "Squalifica".

TITOLO XI ° - LE FASI PRE-GARA ED IL TEST ASG

Art. 11 – Registrazione ed Identificazione degli Atleti.

Let. a - Prima dell'inizio della Manifestazione, l'Organizzazione, coadiuvata dallo Staff Arbitrale, provvederà a controllare, per ogni Giocatore facente parte la Ptg. Incursori, il suo "regolare" tesseramento e la sua Identità.

Let. b - Il Responsabile di ogni Ptg. Incursori, partecipante alla Gara, dovrà presentarsi all'Organizzazione con il Modulo "Registrazione Atleti", debitamente compilato nelle parti di loro spettanza.

Art. 11.1 – Il Test ASG.

Let. a - È Obbligatorio, in tutte le Gare Ufficiali di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR), sottoporre tutte le ASG in AO (*quindi di Incursori, Difensori, Ribelli e Controinterdizione*) al Test Crooning, al fine di garantire a tutti i partecipanti, un Ingaggio nei termini imposti dalla Legge. Il Test ASG verrà eseguito prima dell'inizio della manifestazione con pallini biodegradabili del peso di gr. 0,20.

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

- Orario del Test ASG;
- Tipo di Crooning;
- Marca dei pallini usati.

Let. c - Al Test ASG, il personale dell'Organizzazione, coadiuvato dallo Staff Arbitrale, ad Hop - up azzerato, effettuerà **Tre (3) Tiri** in "Singola azione", se Uno (1) di questi supererà i parametri imposti dal presente Regolamento, l'ASG in questione sarà considerata "Over Joule" e dovrà essere trattenuta dall'Organizzazione, per tutta la durata della Manifestazione, al fine di impedirne l'uso.

Let. d - Tutte le ASG dovranno essere "presentate" al Test, prive delle Fascette applicate in Gare precedenti. Le ASG che risulteranno essere entro i parametri stabiliti dal presente Regolamento, saranno ritenute "Regolari" e su di esse si provvederà ad applicare una Fascetta di riconoscimento (*Tipo Elettricista*), la cui colorazione verrà decisa dall'Organizzazione.

Let. e - L'Organizzazione, coadiuvata dallo Staff Arbitrale, segnalerà sul "Modulo Registrazioni Atleti", le ASG con misurazioni superiori a 0,95 Joule (**97,5 m/s**), applicando sulla relativa ASG una "Doppia" Fascetta, per far sì che, all'Esfiltrazione, siano immediatamente riconosciute ed obbligatoriamente sottoposte a Test ASG, con il Crooning ed i pallini utilizzati nella Fase pre-gara.

Let. f - Nel caso in cui, durante lo svolgersi della Missione, una Ptg. Incursori si accorga di aver perso la "Fascetta", per non incorrere nella Penalità, dovrà immediatamente segnalarlo all'Organizzazione (*se irreperibile, mandare un SMS*), che dovrà provvedere, dopo aver sottoposto l'ASG in questione a nuovo Test, ad apporre una nuova Fascetta.

Let. g - Nel caso in cui, durante lo svolgersi della Gara, un Difensore, Ribelle o Operatore della Controinterdizione, si accorga di aver perso la "Fascetta" di riconoscimento, sarà impossibilitato ad usare l'ASG e dopo averlo segnalato, l'Organizzazione dovrà provvedere, dopo aver sottoposto l'ASG in questione a nuovo Test, ad apporre una nuova Fascetta.

Let. h - Nel caso in cui, a fine Ingaggio, il Responsabile della Ptg. Incursori, nota la mancanza della "Fascetta" su anche una delle ASG utilizzate da Difensori, Ribelli o Operatori della Controinterdizione, lo farà notare allo Staff Arbitrale, il quale, in considerazione che le ASG prive di Fascetta non potevano partecipare all'Ingaggio, assegnerà:

- *Nella Zona Obiettivo o nell'Area Esecuzione, il punteggio del 100%, comprensivo delle prove aggiuntive (Fase E);*
- *Nella Controinterdizione, l'Ingaggio deve ritenersi annullato.*

Let. i - L'Organizzazione, coadiuvato dallo Staff Arbitrale, potrà effettuare quanti Test ASG ritiene opportuno, dall'Infiltrazione sino all'Esfiltrazione, tenendo presente:

- *Utilizzare Crooning e pallini usati nel Test pre-gara;*
- *Effettuare il Test quando l'Operatività della Ptg. Incursori sull' Obiettivo, si è conclusa;*
- *Il Test ASG non deve arrecare disturbo o intralcio alle altre Ptg. Incursori in Gara.*

Let. l - Nel caso in cui, in un Test ASG effettuato durante lo svolgimento della Gara, un (1) Operatore della Ptg. Incursori, risulti avere l'ASG con parametri superiori a quelli stabiliti dal Regolamento, lo Staff Arbitrale, scrivendolo sulla **Tabella Arbitrale Obiettivo** o sulla **Tabella**

Arbitrale Controinterdizione, gli assegnerà la Penalità di “ASG Over Joule” (Art. 14 Lett. d). L’operatore della Ptg. Incursori potrà sostituire l’ASG solo se provvisto di una di scorta, e l’ASG “Over Joule” verrà trattenuta dall’Organizzazione sino a fine Gara.

Art. 11.2 – Briefing ed Inizio Gara.

Let. a - L’Organizzazione, se lo ritiene opportuno, prima dell’inizio della Gara, provvederà ad eseguire un briefing ai componenti delle Ptg. Incursori, per discutere i dati significativi della Missione che si apprestano ad iniziare.

Let. b - L’Orario del briefing e gli Operatori che vi potranno partecipare, saranno indicati negli Ordini di Missione. In caso di ritardo da parte delle Ptg. Incursori, l’Organizzazione potrà ripetere, se possibile, la parte non ascoltata, ma solo dopo aver terminato il briefing alle Ptg. Incursori presenti dall’inizio.

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

TITOLO XII° - PUNTEGGI

Art. 12 – Documentazione Ufficiale di Gara.

Let. a - In ogni Manifestazione di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR), per raccogliere i dati e poter stilare il Punteggio di ogni Ptg. Incursori è obbligatorio prevedere e provvedere alla consegna della sottonotata documentazione Ufficiale:

- **Tabella Arbitrale Obbiettivo;**
- **Tabella Arbitrale Controinterdizione;**
- **Tagliandi Obbiettivo.**

Let. b - **La Ptg. Incursori ha l’obbligo di custodire la “Documentazione Ufficiale” che gli viene affidata o che recupera durante lo svolgimento di tutta la manifestazione in maniera che non si deteriori e sia leggibile. Sarà compito della Ptg. Incursori inserirla nel “Contenitore Esfiltrazione” che consegnerà chiuso all’organizzazione.**

Art. 12.1 – L’Assegnazione del Punteggio.

Let. a - Nelle Manifestazioni di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR), il punteggio che verrà assegnato alla Ptg. Incursori durante lo svolgimento della Missione, premierà l’Operatività della Pattuglia, indipendentemente dal risultato finale della sua azione. Questo significa che ogni prova eseguita correttamente, assegna un punteggio, anche se in seguito la Ptg. Incursori viene completamente eliminata, prima di aver terminato la sua Operatività sull’Obbiettivo.

Let. b - L’Organizzazione assegnerà per ogni Obbiettivo presente in AO, in base alle prove da eseguire su di esso, un Punteggio positivo, rispettando il “range” minimo e massimo riportato sul presente Regolamento, in proporzione a:

- *Difficoltà;*
- *Presenza e numero dei Difensori o dei Ribelli;*
- *Azione primaria e secondaria da svolgere sull’Obbiettivo.*

Let. c - Lo Staff Arbitrale ogni qual volta la Ptg. Incursori svolge un Obbiettivo nei modi e nella maniera indicata negli Ordini di Missione, rispettandone la Finestra di Attacco, a fine Ingaggio assegnerà il sottonotato Punteggio, tenendo presente le specifiche dell’Art.12.1 Lett. a:

- Punteggio Minimo;
- Punteggio dei Difensori o Ribelli eliminati (*espresso dalla Formula: Numero dei Difensori o Ribelli colpiti, moltiplicato per il valore attribuito ad ogni Difensore o Ribelle*);
- Punteggio per ogni prova (Fase E), eseguita correttamente.

TITOLO XIII° - DEBRIEFING E REDAZIONE DELLA CLASSIFICA

Art. 13 – Debriefing di Fine Missione e Gestione del Punteggio.

Let. a - Il Punteggio Finale della Ptg. Incursori è dato dalla somma dei Punteggi acquisiti durante la Gara, tolte le Penalità accumulate.

Let. b - Lo Staff Arbitrale, dopo aver “chiuso” l’Obbiettivo o, se al seguito della Controinterdizione, aver terminato il “pattugliamento”, dovrà far rientro all’HQ e, consegnare al responsabile dell’organizzazione la documentazione Ufficiale di Gara:

- **Tabella Arbitrale Obbiettivo;**
- **Tabella Arbitrale Controinterdizione.**

che permetterà, la verifica e la “stesura” della Classifica di Gara.

Let. c - **L’Organizzazione coadiuvata dallo Staff Arbitrale (Capo Arbitro), chiamerà al debriefing, le Ptg. Incursori e si dovrà attenere a quanto disposto dall’ Art. 3.2 Gestione Esfiltrazione**

Let. d - Se presenti delle “Contestazioni”, regolarmente riportate sulle **Tabelle Arbitrali**, il Responsabile della Ptg. Incursori, durante il debriefing, ne spiegherà cause e motivazioni al fine della loro valutazione. Se al fine della valutazione della contestazione si rendesse necessaria l’audizione del relativo Arbitro, questa dovrà essere fatta non in contraddittorio con il Responsabile della Ptg. Incursori, ma da solo con l’Organizzazione e Capo Arbitro.

Let. e - Definite tutte le “Contestazioni” (se presenti), l’Organizzazione provvederà a stilare il “Punteggio” ottenuto da ogni Ptg. Incursori e, successivamente, a redigere ufficialmente e rendere nota la “Classifica Definitiva”.

Let. f - Nel caso in cui, Due (2) o più Ptg. Incursori, abbiano ottenuto il solito “Punteggio Definitivo”, l’Organizzazione dovrà tenere conto, al fine della redazione della “Classifica Definitiva”, il Tempo di Esfiltrazione, indicato sulla “Scatola Materiali”.

Let. g - **L’Organizzazione dovrà provvedere a indicare nella classifica ufficiale le specifiche del punteggio ottenuto su ogni singolo obbiettivo presente in Area Operativa, in modo che la Ptg si renda conto del punteggio assegnato.**

Let. h - **L’Organizzazione, dovrà provvedere a rendere “Ufficiale” la Classifica entro 48 (quarantotto) ore dal giorno della disputa della Tappa, facendola pubblicare dal Presidente Regionale nelle news regionali del sito www.figt.it.**

Nella classifica dovrà essere specificato quanto segue:

- **Numero Tappa;**
- **Data svolgimento;**
- **Luogo svolgimento;**
- **Associazioni in Organizzazione con personale valido in base all’ Art.18 lett. e;**
- **Elenco Ptg partecipanti con al primo posto l’Associazione con miglior punteggio;**
- **Inserire il tempo risparmiato di ogni Ptg. su esfiltrazione massima Art. 18.1 lett. c.**

La Classifica Ufficiale dovrà essere inviata via mail anche al Responsabile Regionale del Settore Arbitrale.

TITOLO XIV ° - I PUNTEGGI DI GARA

Art. 14 – I Punteggi Negativi.

Let. a	Fuori Finestra: Tanti Punti Negativi, quanti quelli positivi previsti per L’Obj.
Let. b	Operatore Non Dichiarato: 1°Non Dichiarato: 200 Punti; 2° Non Dichiarato: 800 Punti.

Let. c	Somma Penalità Non Dichiarato: Squalifica Ptg. Incursori per Tre (3) Non Dichiarati.
Let. d	Over Joule nel Test ASG, dopo l'infiltrazione: - 700 Punti per ASG.
Let. e	Non Esposizione della Fascia Identificativa: - 250 Punti
Let. f	Interferenza Arbitrale: - 500 Punti.
Let. g	Comportamento Antisportivi/Incivile: - 500 Punti
Let. h	Ingaggio con la Controinterdizione Perso: - 300 Punti.
Let. i	Ingaggio con la Controinterdizione Vinto: - 100 Punti
Let. j	Scoperta di Bivacco: - 500 Punti.
Let. k	Aiuto Cartografico: - 300 Punti.
Let. l	Ritardo all'Esfiltrazione: - 50 Punti per minuto completo.
Let. m	Operatori Non in Coppia: - 1.000 Punti.
Let. n	Marcatore ASG Non presente: - 250 Punti.
Let. o	Civili Colpiti: - 50 Punti per ogni Civile colpito
Let. p	Atti Violenti a cose o persone: Squalifica del responsabile dell'atto.
Let. q	Mancanza Tagliando Obiettivo: - 1000 Punti

Art. 14.1 – I Punteggi Positivi

Let. a	Punteggio Minimo per Obiettivi di Tipo A-D-E-F-G-H: 50 Punti positivi
Let. b	Difensori: ogni Difensore eliminato 40 Punti positivi
Let. c	Ribelli: ogni Ribelle eliminato: 30 Punti positivi
Let. d	Obiettivo di Tipo "A": da 40 a 160 Punti Positivi
Let. e	Obiettivo Tipo B: ogni Way Point 50 Punti Positivi
Let. f	Bonus Obiettivo Tipo B: 150 Punti per il conseguimento totale dei WP
Let. g	Obiettivo Tipo C: da 60 a 240 Punti in base ai "Bersagli" acquisiti
Let. h	Obiettivo di Tipo "D": da 30 a 300 Punti Positivi
Let. i	Obiettivo di Tipo "E": da 100 a 500 Punti Positivi
Let. l	Obiettivo di Tipo "F": da 30 a 300 Punti Positivi
Let. m	Obiettivo di Tipo "G": da 30 a 300 Punti Positivi
Let. n	Obiettivo di Tipo "H": da 70 a 280 Punti Positivi

TITOLO XV° - COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE

Art. 15 – Principi Organizzativi.

Let. a - L'Organizzazione Gara dovrà preparare, allestire e distribuire, in AO, gli Obiettivi per le Ptg. Incursori. La durata della Gara, dall'Infiltrazione all'Esfiltrazione, potrà variare da un minimo di Sei (6) Ore ad un massimo di Quarantacinque (45) Ore.

Let. b - L'Organizzazione deve provvedere ad ottenere l'Autorizzazione "all'utilizzo" del Terreno di Gioco (AO), avvisando anche le competenti Forze dell'Ordine e ricevendo dalle stesse il "Nulla Osta" per lo svolgimento della Gara.

Let. c - L'Organizzazione deve provvedere al Servizio di Pronto Soccorso e/o alla presenza di mezzi adeguati al Soccorso in AO, in rispetto delle vigenti normative Nazionali/Regionali in materia di "Sicurezza" delle persone, per tutta la durata della Gara.

Let. d - L'Organizzazione antecedentemente alla Gara, ha l'obbligo di fare richiesta scritta, tramite mail, al Responsabile del Settore Arbitrale Regionale, dello Staff Arbitrale, che deve essere comprensivo del "Capo Arbitro", più un numero di Arbitri, necessario al "regolare" svolgimento della Gara, come anche disposto dal Regolamento del Settore Arbitrale vigente.

Let. e - **Ogni ASD partecipante al Campionato Pattuglia a Lungo Raggio (PLR), potrà parteciparvi solo portando, ad ogni Tappa, anche un Arbitro Qualificato (Regionale o**

Nazionale o Ausiliare), il cui nominativo sarà comunicato al Responsabile Regionale del Settore Arbitrale, al fine di redigere la necessaria designazione arbitrale (Art. 22 Lett. g del Regolamento dei Comitati Regionali). Nel caso in cui, il Responsabile Arbitrale Regionale, reputi di avere già un numero sufficiente di Arbitri, per la Gara, tale da non dover “attingere” agli Arbitri messi a disposizione dalle ASD, lo potrà fare, comunicandolo via mail, a tutte le ASD partecipanti alla Tappa di Campionato ed al Settore Arbitrale Nazionale (settorearbitrale@figt.it).

Let. f - L'Organizzazione dovrà provvedere a:

- Segnalare, tramite Cartelli Perimetrali (posti anche lungo le strade di accesso al Terreno di Gioco), lo svolgimento della Gara, indicando Orario e data;
- Prevedere e delimitare un'Area per la “Prova delle ASG” (funzionamento e regolazione Hop-Up), per tutelare la sicurezza dei partecipanti alla Gara;
- Controllare la regolare Affiliazione e Tesseramento a FIGT di ASD ed Atleti partecipanti alla Gara. Nel caso di irregolarità, sarà impedito la loro partecipazione.
- Tenere, se l'Organizzazione lo ritiene opportuno farlo, un Briefing con i responsabili delle Ptg. Incursori, prima dell'Infiltrazione.
- Organizzare e predisporre i percorsi di “pattugliamento” della Controinterdizione, in modo e maniera che non interferiscano con l'Operatività degli Obbiettivi;
- Garantire la massima copertura Radio, verificando con delle prove tecniche effettuate in AO;
- Fornire ad ogni Obbiettivo dei sacchi per la spazzatura, provvedendo anche, a fine Gara, alla loro rimozione;
- Consegnare ad ogni Ptg. Incursori, prima dell'Infiltrazione in AO, nr. 3 Sacchi per la spazzatura, contrassegnati con l'identificativo della Pattuglia
- **Consegnare ad ogni Ptg. Incursori, prima dell'Infiltrazione in AO, il “Contenitore Esfiltrazione”**

Let. g - Per motivi di Sicurezza, prima dell'Infiltrazione, l'Organizzazione dovrà annotare i numeri telefonici di almeno Due (2) Responsabili della Ptg. Incursori e comunicherà alle Pattuglie partecipanti, almeno Due (2) numeri di telefono dell'Organizzazione, per comunicazioni di estrema urgenza ed emergenza.

Let. h - L'Organizzazione deve rendere noto alle ASD partecipanti alla Gara, entro il quindicesimo (15°) giorno prima dell'Inizio della Gara, tramite mail, di:

- Carta Topografica con i confini dell'AO, se non presenti si intenderà tutta l'Area della Carta;
- Segnalare sulla Carta Topografica, le porzioni di Terreno pericolose o interdette al passaggio;
- Orari:
 - a) del Test ASG;
 - b) Briefing (se previsto);
 - c) Infiltrazione ed Esfiltrazione.
- Canali Radio;
- Finestre di Attacco (specificando se “Centralizzate” o a richiesta sull'Obbiettivo);
- Canale Radio di Emergenza;
- Indicazioni stradali, per arrivare nell'Area dedicata a Parcheggio.

Let. i - L'Organizzazione, coadiuvata dallo Staff Arbitrale, ha il compito di gestire, con scrupolo, nei modi e nella maniera indicata e descritta dal presente Regolamento:

- Registrazione e Test ASG (Titolo XI °);
- Infiltrazione ed Esfiltrazione (Titolo III °);
- Obbiettivi e “Prove” da eseguire in AO (Titolo IV° e V°);
- Movimento e Comportamento dei Difensori/Ribelli (Titolo VI°);

- *Movimento e Comportamento della Controinterdizione (Titolo VII°);*
- *Strutture e Dislocazione degli Obbiettivi (Titolo VIII°);*
- *Rendere “Ufficiale” la Classifica (Titolo XIII°).*

Lett. I - È compito dell’Organizzazione fornire allo Staff Arbitrale, nelle Gare di “Pattuglia a Lungo Raggio (PLR)”, tutto il materiale necessario per poter svolgere il proprio compito ed annotare correttamente quanto rilevato sugli Obbiettivi o negli Ingaggi della Controinterdizione:

- **Tabella Arbitrale Obbiettivo;**
- **Tabella Arbitrale Controinterdizione**
- **Tagliandi Obbiettivo.**

TITOLO XVI ° - LO STAFF ARBITRALE

Art. 16 – Il Giudizio Arbitrale.

Lett. a - Il regolare svolgimento ed il rispetto del presente Regolamento è demandato allo Staff Arbitrale. Mansioni, compiti ed organizzazione sono specificati nel Regolamento Settore Arbitrale ed. 7 dell’01.01.2019 e successivi, al Titolo XVI ° - “Compiti dello Staff Arbitrale”, ed al Titolo XVII° - Documenti, Materiali e Tenuta Ufficiale di Gara”.

Lett. b - Durante le fasi di gioco, il compito di dichiarare “colpito” un giocatore, il rilevamento di qualsiasi irregolarità ed il suo giudizio valutativo finale, spetta solamente allo Staff Arbitrale. Il giudizio dello Staff Arbitrale è insindacabile e le Ptg. Incursori, potranno fare “reclamo” esclusivamente tramite le Tabelle Arbitrali (Obbiettivo o Controinterdizione), nella sezione “Note e Contestazioni”, come indicato dal Titolo XVII° - Gestione delle Controversie del presente Regolamento.

Art. 16.1 – I Compiti.

Lett. a - Sugli Obbiettivi di Tipo “A – D – E – F – G - **H**”, vi dovrà essere, minimo un (1) Arbitro FIGT “non giocante”, che avrà la responsabilità dell’Obbiettivo e di tutto il personale presente. Sarà suo compito avvertire con un segnale acustico (Fischietto):

- **Tre (3) Fischi brevi: Eliminazione Ptg. Incursori, Fine Operatività o Scadere Finestra di Attacco.**
- **Tre (3) Fischi Lunghi: Situazione di pericolo;**
- **Un (1) Fischio lungo: Difensori/Ribelli colpiti dichiarati dallo Staff Arbitrale.**

Lett. b - Giunto sull’ Obbiettivo/Area Esecuzione, lo Staff Arbitrale si informerà, dal personale dell’Organizzazione, sulle dinamiche e sullo svolgimento in generale dell’Obbiettivo e della Fase “E”, se presente. Nel caso ravvedesse situazioni o modi operativi non conformi al presente Regolamento, dovrà avvertire immediatamente il Capo Arbitro, il quale, interfacciandosi con l’Organizzazione, concorderà le modifiche o i provvedimenti da adottare.

Lett. c - In ogni Ptg. di Controinterdizione presente in AO, l’Organizzazione deve provvedere ad assegnare almeno un (1) Arbitro FIGT “non giocante”, che avrà la responsabilità di giudicare tutti gli ingaggi. Sarà suo compito avvertire con un segnale acustico (Fischietto):

- **Tre (3) Fischi brevi: Termine dell’Ingaggio;**
- **Tre (3) Fischi Lunghi: Situazione di pericolo**
- **Un (1) Fischio lungo: Difensori/Ribelli colpiti dichiarati dallo Staff Arbitrale.**

Lett. d - Al Termine dell’Operatività o allo Scadere della Finestra di Attacco della Ptg. Incursori in Area Esecuzione, lo Staff Arbitrale provvederà a marcare sulla **Tabella Arbitrale Obbiettivo**, l’Operatività della Pattuglia, come indicato dal presente Regolamento nel Titolo XII° - Monitoraggio dei Punteggi, in base alle prove svolte ed eventuali penalità riscontrate. Dopo aver adempiuto a queste operazioni, lo Staff Arbitrale farà firmare la **Tabella Arbitrale Obbiettivo** al Responsabile

della Ptg. Incursori, **al quale consegnerà il relativo Tagliando Obbiettivo, debitamente compilato, che andrà, in seguito, inserito nel “Contenitore Esfiltrazione”.**

Let. e - Alla fine di ogni ingaggio positivo della Controinterdizione, lo Staff Arbitrale riporterà il “risultato” sulla **Tabella Arbitrale Controinterdizione**, e provvederà a farla firmare al Responsabile della Ptg. Incursori, il quale provvederà anche a fotografarla (da far vedere al debriefing).

Let. f - In ogni ingaggio lo Staff Arbitrale porrà sempre l’attenzione al fine di accertare se un partecipante alla gara (Ptg. Incursori, Difensori o Ribelli), sia colpito da un pallino e non si dichiari come tale. Quando questo accadrà e, ne sarà inequivocabilmente certo, “dichiarerà” il giocatore/i colpito e lo/i allontanerà dallo scontro. Successivamente, se si tratta di un Incursore, annoterà sulla Tabella Arbitrale Obbiettivo/Controinterdizione la penalità di cui all’ **Art. 14 lett. b**, se si tratta di un operatore dell’Organizzazione (Difensore/Ribelle), si comporterà come indicato dall’**Art. 6.1 lett. d**, e **Art. 6.2 lett. d**.

Art. 16.2 – Documenti Ufficiali.

Let. a - Sono documenti Ufficiali e devono essere compilati, in tutte le sue parti, dallo Staff Arbitrale e, successivamente riconsegnate al Responsabile dell’Organizzazione Gara per il calcolo dei punteggi e delle penalità al fine della stesura della Classifica:

- **Tabella Arbitrale Obbiettivo**
- **Tabella Arbitrale Controinterdizione.**

Let. b - Tutta la Modulistica Ufficiale per le Manifestazioni sportive con Regolamento di Gioco Pattuglia a Lungo Raggio (PLR) è scaricabile dal sito istituzionale www.figt.it.

Let. c - Lo Staff Arbitrale presente sugli Obbiettivi, dovrà avere a disposizione:

- **Tabella Arbitrale Obbiettivo: da compilare in ogni sua parte, annotando l’operatività complessiva della Ptg. Incursori;**
- **Tagliandi Obbiettivo: da punzonare e consegnare alla Ptg. Incursori come riscontro dell’operatività;**
- **Punzonatore;**
- *Nastro Bianco/Rosso: per segnalare zone pericolose o interdette;*
- *GPS: per la rilevazione Ufficiale dell’Orario della Manifestazione;*
- *Fischietto: per le segnalazioni acustiche;*
- *Radio ricetrasmittente: da utilizzarsi con auricolare inserito.*

Let. d - Lo Staff Arbitrale al seguito della Controinterdizione, dovrà avere a disposizione:

- **Tabella Arbitrale Controinterdizione;**
- *Nastro Bianco/Rosso: per segnalare zone pericolose o interdette;*
- *GPS: per la rilevazione Ufficiale dell’Orario della Manifestazione;*
- *Fischietto: per le segnalazioni acustiche;*
- *Radio ricetrasmittente: da utilizzarsi con auricolare inserito.*

Art. 16.3 – La Tabella Arbitrale Obbiettivo.

Let. a - La **Tabella Arbitrale Obbiettivo** è un documento Ufficiale cartaceo pre-compilato dall’Organizzazione dove sono previste le prove che la Ptg. Incursori dovrà sostenere, in base all’Operatività richiesta. La sua compilazione è di spettanza dello Staff Arbitrale e, per accettazione del risultato, vi dovrà essere la firma del Responsabile della Ptg. Incursori. **In caso di contemporanea mancanza della firma del Responsabile della Ptg. Incursori e della contestazione, l’accettazione del risultato è da ritenersi tacito.**

Let. b - Al fine del computo dei punteggi ottenuti sugli Obbiettivi, per la redazione della Classifica Finale delle Ptg. Incursori, faranno fede, esclusivamente, i risultati iscritti sulle Tabelle Arbitrali (Obbiettivo e Controinterdizione).

Let. c - Lo Staff Arbitrale, dopo che la Ptg. Incursori ha terminato la propria operatività, provvederà a compilare la Tabella Arbitrale Obbiettivo, scrivendo o smarcando, in modo chiaro e leggibile, le sottonotate caselle:

- *Identificativo del Team;*
- *Inizio e Fine della Finestra di Attacco assegnata;*
- *Penalità;*
- *Numero dei Civili Colpiti;*
- *Numero dei Difensori/Ribelli eliminati;*
- *Assegnare per ogni “prova” (Fase E) la sua valutazione, indicando “SI” se la prova è stata svolta correttamente e con il “NO” se la prova NON è stata svolta correttamente;*
- *Firma del Responsabile della Ptg. Incursori (vedi anche Art. 16.3 lett. a).*

Art. 16.4 – Il Tagliando Obbiettivo.

TAGLIANDO OBBIETTIVO 2020																																			
* NOME OBJ.	F	F	P	M						N	P	N	P	N	P	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10										
	U	U	U	I	DIFENSORI					O	R	O	R	O	R	CIVILI																			
	O	N	N	N						M	O	M	O	M	O	RIBELLI																			
	R	E	T	I						E	V	E	V	E	V																				
	I	S	T	E						A		A		A																					
	T	G	O																																
	S	I	S	I	1	2	3	4	5	S	I	N	O	S	I	N	O	S	I	N	O	S	I	N	O	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

Let. a - Per agevolare i conteggi per la redazione della “Classifica Provvisoria”, lo Staff Arbitrale presente sugli Obbiettivi consegnerà alle Ptg. Incursori un “Tagliando Obbiettivo” riportante il risultato delle prove sostenute sull’Obbiettivo.

Let. b - Il risultato delle prove sostenute e riportato sulla Tabella Arbitrale Obbiettivo dovrà essere identico a quello smarcato sul Tagliando Obbiettivo, nel caso in cui differissero sarà ritenuto valido quello riportato sulla Tabella Arbitrale Obbiettivo.

Let. c - Se all’Esfiltrazione la Ptg. Incursori, non inserisce nel “Contenitore Esfiltrazione” il o i “Tagliandi Obbiettivo” ricevuti dallo Staff Arbitrale, si vedrà attribuire un punteggio negativo per ogni Tagliando Obbiettivo non consegnato (Art. 14 lett. q).

TITOLO XVII° - GESTIONE DELLE CONTROVERSIE E PENALITA’

Art. 17 – Reclami e Contestazioni.

Let. a - Le contestazioni valide e che potranno essere prese in considerazione, esaminate e discusse, al fine di una loro valutazione, saranno solo quelle riportate sulle Tabelle Arbitrali (Obbiettivo/Controinterdizione), firmate correttamente dallo Staff Arbitrale e dal Responsabile della Ptg. Incursori, Art. 16.3 lett. a.

Let. b - In osservanza ai principi fondanti della Classe Arbitrale come la Lealtà Sportiva, la Terzietà, l’Imparzialità e l’Indipendenza di Giudizio, le sottonotate penalità, se contestate regolarmente dalle Ptg. Incursori sulle Tabelle Arbitrali e successivamente, in fase di debriefing, giudicate e non accolte, produrranno una penalità di 600 punti negativi:

- *Non Dichiarato;*
- *Fuori Finestra;*
- *Civili Colpiti;*

- *Comportamenti violenti, incivili/antisportivi;*
- *Interferenza Arbitrale;*
- *Non esposizione della Fascia Identificativa.*

Let. c - Eventuali reclami per decisioni prese dall'Organizzazione dopo l'esame delle "Tabelle Arbitrali", dovranno essere presentati tramite posta elettronica, dall'Associazione partecipante alla gara, all'Organizzazione della Manifestazione ed al Presidente del Comitato Regionale, entro 24 (ventiquattro) ore dalla comunicazione Ufficiale della Classifica, **Art. 13 lett. h**.

Let. d - È compito della Commissione Regionale di Giustizia, valutare il "ricorso" ed esprimersi entro 15 (quindici) giorni, dalla data di presentazione dello stesso. La Classifica, nel mentre, rimarrà sospesa sino alla delibera della Commissione Regionale di Giustizia.

Let. e - Un eventuale "ricorso" alla decisione presa dalla Commissione Regionale di Giustizia, dovrà essere inviato alla Commissione Federale di Giustizia, tramite posta elettronica, a: commissionefederale@figt.it, nei tempi e con le modalità stabiliti dall'**Art. 19.1** del Regolamento di Giustizia Sportiva vigente.

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

Let. g - Eventuali errori di addizione o trascrizione potranno essere contestati entro il Terzo (3°) giorno dalla data di svolgimento della Manifestazione, tramite posta elettronica, dall'Associazione partecipante all'Organizzazione della Manifestazione ed al Presidente del Comitato Regionale.

Art. 17.1 – Gestione delle Penalità.

Let. a - La penalità della "squalifica", esclude la Ptg. Incursori dalla Classifica di Tappa e, durante la stesura della Classifica Regionale, di fine Campionato, la prova effettuata, al fine dell'attribuzione del "Punteggio Medio" verrà conteggiata con punteggio pari a 0 (zero) – **Art. 32 lett. b** del Regolamento dei Comitati Regionali vigente.

Let. b - La "non presentazione", da parte di una ASD, dopo la regolare iscrizione alla Tappa di Campionato, comporterà la loro esclusione dalla Classifica di Tappa, con l'assegnazione della Penalità di "Non Classificato" – **Art. 32 lett. c** del Regolamento dei Comitati Regionali vigente. Nella stesura della Classifica Regionale, al fine dell'attribuzione del "Punteggio Medio", la Ptg. Incursori alla quale è stata assegnata la Penalità di "Non Classificato", sarà considerata come presente alla manifestazione – **Art. 32 lett. d**, del Regolamento dei Comitati Regionali vigente.

Art. 17.2 – L' Annullamento della Manifestazione, prima del suo svolgimento.

Let. a - L'inosservanza parziale o totale, da parte delle ASD Organizzatrici del Titolo XV° Compiti dell'Organizzazione, del presente Regolamento, potrà comportare l'annullamento della Manifestazione, se le ASD partecipanti, ne faranno richiesta.

Let. b - La richiesta dell'Annullamento dovrà essere presentata da almeno il 50% +1 delle Associazioni, regolarmente iscritte alla Manifestazione, entro 7 (Sette) giorni, prima dell'inizio della Gara e, dovrà essere fatta mediante mail, da inviarsi alla/e ASD Organizzatrice ed al Presidente Regionale, il quale provvederà ad inoltrarla alla Commissione Regionale di Giustizia.

Let. c - L'Accettazione del ricorso di Annullamento da parte della Commissione Regionale di Giustizia, comporterà alla/e Associazione Organizzatrice, ai fini della Classifica Regionale, un Punteggio Negativo pari alla media dei Punteggi ottenuti nelle Tappe di Campionato PLR, in corso, alle quali hanno partecipato, arrotondato per difetto al valore inferiore, come riportato nell'**Art. 18.1 lett. c** del presente Regolamento.

L'Organizzazione sarà anche tenuta alla restituzione dell'80% della quota di iscrizione alle ASD partecipanti e regolarmente iscritte – **Art. 31 lett. c**, del Regolamento dei Comitati Regionali vigente.

TITOLO XVIII° - IL CAMPIONATO REGIONALE

Art. 18 –Classifica Regionale e Punteggio.

Let. a - L'Associazione che intende entrare in Classifica Regionale per la Fase Finale PLR deve obbligatoriamente aver partecipato a minimo 4 (Quattro) Tappe di cui:

- 3 giocate come Ptg. Incursori;
- 1 in Organizzazione o Aiuto.

Let. b - Nel caso in cui un Campionato venga organizzato con più di 4 (Quattro) Tappe, per redigere la Classifica Finale, tutte le Associazioni partecipanti prenderanno solo i 3 (Tre) migliori risultati avuti come Ptg. Incursori a cui poi sommeranno il punteggio medio ottenuto per l'Organizzazione o l'aiuto della Tappa.

Let. c - Ai fini del Punteggio per la Classifica Regionale, per ogni Tappa Regionale/Interregionale in base al piazzamento, verranno assegnati alle Associazioni partecipanti i seguenti Punteggi:

- 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 di 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 - L'Associazione/i Organizzatrice per svolgere ed organizzare correttamente una Tappa di Campionato nella Fase Regionale, potrà contare sulla "collaborazione" di ASD in "Aiuto", assegnate durante la stesura del Calendario Regionale.

Let. e - All'Associazione Organizzatrice della Tappa Regionale o Interregionale e alle Associazione in aiuto, sarà attribuito un "Punteggio Organizzazione", calcolando la media dei punteggi ottenuti nelle Tappe valide per la Classifica Finale, arrotondato per difetto al valore inferiore, riportato nell'Art. 18.1 lett. c.

Nel caso di non Organizzazione o non Aiuto, non verrà assegnato il "Punteggio Organizzazione".

Let. f - In caso di parità a fine Campionato, per la definizione della Classifica verranno presi in sequenza questi parametri di merito:

1. il numero dei primi posti ottenuti, poi i secondi posti, poi terzi ecc.
2. il numero totale di minuti Esfiltrazione risparmiati nelle tre (3) Tappe portate a classifica.

Let. g - I criteri minimi per l'invio di operatori delle ASD in "Aiuto" all'Associazione/i Organizzatrice, al fine dell'attribuzione, a fine Campionato, del Punteggio Medio, sono:

- Per Tappe sino a 8 (Otto) ore: Minimo 4 (Quattro) Operatori in "Aiuto";
- Per Tappe superiori alle 8 (Otto) ore: Minimo 6 (Sei) Operatori in "Aiuto".

Let. h - Nel caso in cui un'ASD in "Aiuto", non si presenti con i propri Operatori a dare il proprio appoggio a chi organizza la Tappa di Campionato, non gli sarà attribuito il Punteggio Medio e nella Classifica Regionale avrà una Penalità di 5 (Cinque) Punti Negativi.

TITOLO XIX° - CAMPIONATO REGIONALE e FINALE NAZIONALE
Art 19 – Accesso Play Off e Finale Nazionale.

Lett. a - Al termine del Campionato Regionale Pattuglia a Lungo Raggio, gli accessi alla Finale Nazionale sono così regolati:

- 1- L'Associazione che ha totalizzato il miglior punteggio nella Classifica Regionale viene promossa direttamente in Finale, nel caso sia impossibilitata a partecipare, verrà promossa l'Associazione successiva.
- 2- In base alla "TABELLA ACCESSI AI PLAY OFF", verrà organizzata un'ulteriore Tappa, che permetterà ad altre Associazioni di accedere alla Finale Nazionale
La "Tabella" è suddivisa in 3 (Tre) "scaglioni" e tiene conto solo delle Associazioni che sono entrate in Classifica Regionale (Art. 18 Lett. a).
 - Comitati con partecipazioni fino a 9 Asd non organizzeranno Play Off
 - Comitati con partecipazioni da 10 a 20 Asd organizzeranno Play Off
 - Comitati con oltre 20 Asd organizzeranno Play Off

TABELLA ACCESSI AI PLAY OFF	
1 SCAGLIONE FINO A 9 ASD	NO PLAY OFF
2 SCAGLIONE DA 10 A 20 ASD	6 ASSOCIAZIONI IN PLAY OFF
3 SCAGLIONE OLTRE 20 ASD	10 ASSOCIAZIONI IN PLAY OFF

Lett. b – In base al piazzamento avuto nella Classifica Regionale PLR, dovrà essere assegnato e aggiunto al risultato ottenuto nello svolgimento dei Play Off un punteggio di merito espresso dalla "TABELLA PERCENTUALI", calcolato in percentuale sul punteggio massimo ottenibile alla tappa Play Off.

TABELLA PERCENTUALI BONUS PLAY OFF														
2° SCAGLIONE Dalla 2 ^a alla 6 ^a Classificata					3° SCAGLIONE % BONUS Dalla 2 ^a alla 11 ^a Classificata									
2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	6 ^a	2 ^a	3 ^a	4 ^a	5 ^a	6 ^a	7 ^a	8 ^a	9 ^a	10 ^a	11 ^a
5,0%	4,0%	3,0%	2,0%	1,0%	5,0%	4,5%	4,0%	3,5%	3,0%	2,5%	2,0%	1,5%	1,0%	0,5%
LA % DI BONUS PUNTI DA ASSEGNARE AD OGNI ASD VA CALCOLATA SUL PUNTEGGIO MASSIMO OTTENIBILE ARROTONADATO PER DIFETTO														

Lett. c - In base alla Tabella "ACCESSI ALLA FINALE PLR DAI PLAY OFF" dopo lo svolgimento dei Play Off, passeranno in Finale le seguenti Associazioni:

- 2° Scaglione: La prima classificata nei Play Off
- 3° Scaglione: La prima e la seconda classificata nei Play Off

TABELLA ACCESSI ALLA FINALE PLR DAI PLAY OFF		
2 SCAGLIONE DA 10 A 20 ASD	1 ASD IN FINALE	
3 SCAGLIONE OLTRE 20 ASD	2 ASD IN FINALE	

Lett. d - Per l'organizzazione della tappa "Play Off", il Comitato potrà decidere di affidarla all'Associazione che si sarà classificata prima nel Campionato Regionale, con l'aiuto della ASD che non parteciperanno alla Fase Play Off, o in alternativa sarà possibile farla organizzare a Comitati limitrofi, che si sono resi disponibili, o potranno essere adottate altre soluzioni concordate con le Associazioni Regionali.

Lett. e - I Comitati Regionali dovranno comunicare al Presidente Nazionale ed al responsabile Nazionale del Settore Arbitrale, il nominativo delle Associazioni che parteciperanno alla Finale Nazionale entro il 30 luglio dell'anno del suo svolgimento.

Lett. f - La Finale Nazionale del Campionato PLR, si dovrà disputare nel periodo che va dal 15 settembre al 15 ottobre dell'anno successivo a quello d'inizio.

TITOLO XX° - NORME DI AUSILIO

Art. 20 – Specifiche di Ausilio.

Lett. a – Per una buona comprensione del presente Regolamento è necessario prendere in visione e conoscere anche il Regolamento dei Comitati Regionali vigente, nei punti:

- *Art. 22 – Attività ludico-sportiva ed attività ludico-aggregative;*
- *Art. 23 – Categorie Atleti;*
- *Art. 24 – Fase Regionale del Campionato Nazionale ed attività aggregative;*
- *Art. 25 – Fasce Identificative;*
- *Art. 26 – Prestito Atleti;*
- *Art. 27 – Cessione e passaggio di Atleti;*
- *Art. 29 – Prestito, cessione o passaggio di Atleti nelle Fasi Finali Nazionali;*
- *Art. 30 – Gestione della Classifica Regionale per il Campionato Nazionale;*
- *Art. 31 – Rinvio o Annullamento di una manifestazione ludico-sportiva o ludico-aggregativa;*
- *Art. 32 – Gestione delle Penalità nelle manifestazioni ludico-sportive o ludico-aggregative;*
- *Art. 33 – Modalità di passaggio alle Fasi Finali del Campionato Nazionale;*
- *Art. 35 – Provvedimenti Regionali*