



MANUALE ATTUATIVO

PER L'ORGANIZZAZIONE E LA GESTIONE DI UNA GARA

E DEI CAMPIONATI PLR & PCR

DIRITTI & DOVERI

DELL'ORGANIZZAZIONE GARA

E DEL COMITATO



Edizione 1 del 01/01/2024

IL PRESENTE MANUALE HA LO SCOPO DI NORMARE E CHIARIRE TUTTI I DIRITTI E DOVERI DI UN ASD IMPEGNATA NELL'ORGANIZZAZIONE DI UNA GARA FIGT CHE SIA ESSA PLR O PCR E DI GUIDARE STAFF ARBITRALE E ASD ORGANIZZATRICE VERSO UNA CORRETTA ORGANIZZAZIONE.

INOLTRE, CONTIENE LE NORME PER IL CORRETTO SVOLGIMENTO DEI CAMPIONATI PLR E PCR.

Come nel regolamento di Gioco PLR & PCR potrebbero esserci delle varianti per le due discipline.

Ogni qualvolta un Articolo presenti una diversificazione tra le due discipline il lettore troverà una sigla PLR o PCR prima della norma. Inoltre, per una lettura immediata è stata adottata una differenziazione cromatica per distinguere le due discipline.

Le parti scritte con il colore “nero” sono da intendersi comuni per entrambi i campionati PLR e PCR.

Le parti scritte con il colore “VERDE**” sono da intendersi esclusive per la disciplina PLR.**

Le parti scritte con il colore “BLU**” sono da intendersi esclusive per la disciplina PCR.**

Le parti scritte in “ROSSO**” invece sono avvisi da non sottovalutare.**

Eventuali parti evidenziate in “Giallo** – **Giallo** – **Giallo**” saranno aggiornamenti e variazioni rispetto all'ultima release di regolamento.**

INDICE:

TITOLO I° – IL CAMPIONATO NAZIONALE

Art. 1 - I Campionati Nazionali PLR e PCR.

TITOLO II° - COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE

Art. 2 – Principi Organizzativi.

TITOLO III° - DOCUMENTI DI GARA e STAFF ARBITRALE

Art. 3 – Staff Arbitrale ufficiale

Art. 3.1 – Documenti Ufficiali.

Art. 3.2 – Il Giudizio Arbitrale.

Art. 3.3 – I Compiti dello Staff Arbitrale.

TITOLO IV° - IL CAMPIONATO REGIONALE

Art. 4 –Classifica Regionale e Punteggio.

TITOLO V° - CAMPIONATO REGIONALE e FINALE NAZIONALE

Art 5 – Finale Nazionale ed Eventuale PlayOff

TITOLO VI° - ANNULLAMENTO MANIFESTAZIONE

Art. 6 – L' Annullamento della Manifestazione, prima del suo svolgimento.

TITOLO VII° - COMPORTAMENTO GENERALE ORGANIZZAZIONE

Art. 7 – Comportamento Staff Arbitrale.

Art.7.1 Comportamento Membri organizzazione

Art.7.2 Difensori, Ribelli e Controinterdizione

Art.7.3 Figuranti (Civili e VIP).

Art.7.4 Problematica in OBJ (parziale).

TITOLO VIII° - SPOSTAMENTO O CHIUSURA MOMENTANEA OBIETTIVO

Art. 8 - Spostamento o chiusura “momentanea” Obiettivo. (Protocollo Sospensione)

TITOLO I° – IL CAMPIONATO NAZIONALE

Art. 1 - I Campionati Nazionali PLR e PCR.

Let. a - I Campionati Nazionali PLR e PCR, vengono organizzati 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 settembre dell'anno seguente a quello di inizio;
- **Finale Nazionale PLR:**
 - VARIANTE CLASSICA:** Ospitata e organizzata da un solo comitato, esclusa alle Associazioni del Comitato Regionale Organizzatore e partecipata dalle Associazioni classificate prime nei Comitati Regionali e da quelle passate in base alle adesioni alla fase di qualificazione di ogni Comitato.
 - VARIANTE ITALIA CHE GIOCA:** Ospitata da un solo comitato, organizzata da tutti i comitati FIGT (specifiche su Manuale Finali Nazionali). Partecipata dalle Associazioni classificate prime nei Comitati Regionali e da quelle passate in base alle adesioni alla fase di qualificazione di ogni Comitato.
- **Finale Nazionale PCR:** partecipata dalle Associazioni classificate prime nei Campionati Regionali, ad esclusione del Comitato Regionale organizzatore delle Finali.

Let. b -

PLR: Le manifestazioni PLR dovranno avere una durata minima di Sei (6) ore, fino ad una durata massima di Quarantacinque (45) ore. Le Pattuglie 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.

PCR: Al Campionato Nazionale PCR, potranno partecipare squadre formate da atleti Seniores e squadre formate da atleti Juniores con almeno 15 anni compiuti ma accompagnati da 1 maggiorenne ogni 3 minorenni.

TITOLO II° - COMPITI DELL'ORGANIZZAZIONE

Art. 2 – 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, al Responsabile Regionale del Settore Arbitrale, dello Staff Arbitrale. Tale richiesta dovrà tener conto di:

- 1 "Capo Arbitro

- E del numero di Arbitri, necessario al “regolare” svolgimento della Gara.

Let. e - L'Organizzazione dovrà provvedere a:

- Inviare, Responsabile Regionale del Settore Arbitrale la locandina ufficiale di Gara appena essa viene redatta.
- Assicurarsi che, il RRA abbia provveduto ad inoltrare la locandina al Coordinatore arbitrale nazionale di riferimento.

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 HopUp), 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 impedita la loro partecipazione.
- Tenere, se l'Organizzazione lo ritiene opportuno farlo, un Briefing con i responsabili delle Ptg. Incursori, prima dell'Infiltrazione o nei giorni precedenti tramite Videoconferenza online;
- 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 Obiettivo dei sacchi per la spazzatura, provvedendo anche, a fine Gara, alla loro rimozione;

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 settimo (7°) giorno prima dell'Inizio della Gara, le seguenti informazioni:

- 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;
- Canale Radio di Emergenza;
- Indicazioni stradali, per arrivare nell'Area dedicata a Parcheggio.

Eventuali modifiche dovranno essere comunicate a tutte le pattuglie incursori, si consiglia all'organizzazione gara di utilizzare un sistema tracciato di comunicazione.

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;*
- *Infiltrazione ed Esfiltrazione;*
- *Obbiettivi e “Prove” da eseguire in AO;*
- *Movimento e Comportamento dei Difensori/Ribelli;*
- *Movimento e Comportamento della Controinterdizione;*
- *Strutture e Dislocazione degli Obbiettivi;*
- *Programmare eventuali sistemi tecnologici di acquisizione punti (App);*
- *Rendere “Ufficiale” la Classifica.*

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

- **Tabella Arbitrale Obbiettivo**
- **Tabella Arbitrale Controinterdizione.**
- **Modulo Esfiltrazione**
- **Lista materiale da riconsegnare all'esfiltrazione.**

TITOLO III° - DOCUMENTI DI GARA e STAFF ARBITRALE

Art. 3 – Staff Arbitrale ufficiale

Let. a – Nelle Gare ufficiali PLR e PCR sono 4 i ruoli che andranno a svolgere i membri dello Staff Arbitrale designati dal Responsabile Regionale Arbitrale:

- Capo Arbitro
- Arbitri di Obiettivo o Contro Interdizione
- Commissione di Gara; Capo Arbitro + 2 Arbitri
(i 2arbitri possono essere selezionati dal personale arbitrale in campo)

Art. 3.1 – 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.**
- **Modulo Esfiltrazione**

Let. b - Tutta la Modulistica Ufficiale per le Manifestazioni sportive Pattuglia a Lungo Raggio (PLR) e Pattuglia a Corto Raggio (PCR) 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;**
- *Nastro Bianco/Rosso: per segnalare zone pericolose o interdette;*
- *GPS o Smartphone: per la rilevazione Ufficiale dell'Orario della Manifestazione;*
- *Fischietto: per le segnalazioni acustiche;*
- *Radio ricetrasmittente.*

Si Consiglia agli Arbitri di gara di munirsi di Powerbank per la ricarica dello smartphone.

(In caso di utilizzo di sistemi informatizzati, App o affini, le tabelle non sono fondamentali, tuttavia, si consiglia l'organizzazione, di munire gli arbitri di tabelle Arbitrali "di backup" in questa fase di transizione tecnologica)

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 o Smartphone: per la rilevazione Ufficiale dell'Orario della Manifestazione;**
- **Fischietto: per le segnalazioni acustiche;**
- **Radio ricetrasmittente: da utilizzarsi con auricolare inserito.**

(In caso di utilizzo di sistemi informatizzati, App o affini, le tabelle non sono fondamentali, tuttavia, si consiglia l'organizzazione, di munire gli arbitri di tabelle Arbitrali "di backup" in questa fase di transizione tecnologica)

Art. 3.2 – Il Giudizio Arbitrale.

Let. a - Il regolare svolgimento ed il rispetto del Regolamento Pattuglia a Lungo Raggio e Pattuglia a Corto Raggio è demandato allo Staff Arbitrale. Mansioni, compiti ed organizzazione sono specificati nel Regolamento Settore Arbitrale REPERIBILE SUL SITO www.figt.it.

Let. 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.**

Le Pattuglie Incursori potranno fare "reclamo" esclusivamente tramite le Tabelle Arbitrali (Obbiettivo, **Controinterdizione** o **Modulo Esfiltrazione**), nella sezione "Note e Contestazioni", come indicato nel **Regolamento PLR e PCR.**

Art. 3.3 – I Compiti dello Staff Arbitrale.

Let. 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: Eliminazione Pattuglie Incursori, Fine Operatività o Scadere Finestra di Attacco.**
- **Un (1) Fischio: Difensori/Ribelli dichiarati colpiti dallo Staff Arbitrale.**

Let. 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 la Commissione Gara e con l'Organizzazione, concorderà le modifiche o i provvedimenti da adottare.

ATTENZIONE - eventuali modifiche a Obbiettivi e/o Provvedimenti POSSONO ESSERE ESEGUITI SOLO E SOLTANTO SE NESSUNA PATTUGLIA INCURSORI SIA TRANSITATA IN OBBIETTIVO. Qualora anche solo una squadra sia transitato per l'OBJ non potrà essere apportata nessuna modifica altrimenti l'equità della gara sarebbe compromessa. Tutte le Ptg in gioco dovranno trovare il "medesimo scenario" on OBJ.

Lett. c –

PLR: In ogni Pattuglia. 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: Termine dell'Ingaggio;**
- **Un (1) Fischio: Operatori di Controinterdizione colpiti dichiarati dallo Staff Arbitrale.**

Lett. d - Al Termine dell'Operatività o allo Scadere della Finestra di Attacco della Pattuglia Incursori in Area Esecuzione, lo Staff Arbitrale provvederà a marcare sulla **Tabella Arbitrale Obbiettivo**, l'Operatività della Pattuglia in base alle prove svolte ed eventuali penalità riscontrate. Dopo aver adempiuto a queste operazioni, lo Staff Arbitrale firmerà e farà firmare la **Tabella Arbitrale Obbiettivo** al Responsabile della Pattuglia Incursori, con la firma il responsabile dichiara di aver preso visione e di accettare quanto riportato dallo Staff Arbitrale.

È diritto del responsabile della Pattuglia incursori fotografare la Tabella dopo che le firme (responsabile e arbitro) sono state inserite.

(In caso di utilizzo di sistemi informatici, App, la firma verrà richiesta tramite la scansione di un QR-code assegnato alla Pattuglia incursori).

Lett. e –

PLR: Alla fine di ogni ingaggio positivo della Controinterdizione, lo Staff Arbitrale riporterà il “risultato” ed eventuali penalità riscontrate sulla **Tabella Arbitrale Controinterdizione**. Dopo aver adempiuto a queste operazioni, lo Staff Arbitrale firmerà e farà firmare la **Tabella Arbitrale Controinterdizione** al Responsabile della Pattuglia Incursori, con la firma il responsabile dichiara di aver preso visione e di accettare quanto riportato dallo Staff Arbitrale. È diritto del responsabile della Pattuglia incursori fotografare la Tabella dopo che le firme (responsabile e arbitro) sono state inserite.

(In caso di utilizzo di sistemi informatici, App, la firma verrà richiesta tramite la scansione di un QR-code assegnato alla Pattuglia incursori).

Lett. f - In ogni ingaggio lo Staff Arbitrale porrà sempre l'attenzione al fine di accertare se un partecipante alla gara (Pattuglia. 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 relativa, se si tratta di un operatore dell'Organizzazione (Difensore/Ribelle), si comporterà come indicato negli Articoli 6.1 let c, 6.2 let. d, 9 let. f del Regolamento di Gioco PLR e PCR.

Lett. g – Lo staff Arbitrale, nelle vesti di Commissione di Gara, coadiuvata dall'Organizzazione, avrà il compito di visionare, indagare e deliberare le note e contestazioni rilasciate dalle Ptg Incursori su Tabelle Obbiettivo, Tabelle Controinterdizione o Modulo Esfiltrazione.

Art. 3.3 – La Tabella Arbitrale Obbiettivo, Controinterdizione o il Modulo Esfiltrazione.

Let. a - La **Tabella Arbitrale Obbiettivo** la **Tabella Arbitrale Controinterdizione** e il **modulo Esfiltrazione** sono documenti Ufficiali cartacei precompilati dall'Organizzazione dove sono previste le prove che la Pattuglia Incursori dovrà sostenere, in base all'Operatività richiesta (per la tabella Obbiettivo), **gli spazi necessari ad indicare l'esito dello scontro** (per la tabella Controinterdizione) e **gli spazi necessari a marcare l'orario di esfiltrazione della Pattuglia incursori**.

La loro compilazione è di spettanza dello Staff Arbitrale e, per accettazione del risultato, vi dovrà essere la firma del Responsabile della Pattuglia Incursori. **In caso di contemporanea mancanza della firma del Responsabile della Pattuglia 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 Pattuglie Incursori, faranno fede, esclusivamente, i risultati iscritti sulle Tabelle Arbitrali (Obbiettivo e **Controinterdizione**) o su sistemi di calcolo informatizzato (App).

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

- *Identificativo della Pattuglia;*
- *Inizio e Fine della Finestra di Attacco assegnata;*
- *Penalità;*
- *Numero dei Civili Colpiti;*
- *Numero dei Difensori/Ribelli eliminati;*
- **Minuti risparmiati (SOLO PCR)**
- *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 Pattuglia Incursori e dell'arbitro;*
- *Eventuali note e contestazioni e dichiarazione dell'arbitro.*

(La compilazione è elettronica in caso di utilizzo di sistemi informatici, "App")

Let. c –

PLR: Lo Staff Arbitrale a seguito della Controinterdizione, dopo che lo scontro tra Controinterdizione e Pattuglia Incursori si è concluso, provvederà a compilare la Tabella Arbitrale Controinterdizione, scrivendo o smarcando, in modo chiaro e leggibile, le sottototate caselle:

- *Identificativo della Pattuglia;*
- *Inizio e Fine del ingaggio;*
- *Penalità;*
- *Risultato Finale Contro Vinta o contro Persa;*
- *Firma del Responsabile della Pattuglia Incursori e dell'arbitro*
- *Eventuali note e contestazioni e dichiarazione dell'arbitro.*

(La compilazione è elettronica in caso di utilizzo di sistemi informatici, "App").

TITOLO IV° - IL CAMPIONATO REGIONALE

Art. 4 –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 fino alla 17^a posizione;
- Dalla 18^a posizione in poi tutte ASD in gara riceveranno 3 Punti.

In caso di ex equo, si attribuirà la media matematica data del posto in Classifica ottenuto più (+) quello subito successivo.

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

Let. d - 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 Associazioni in aiuto, sarà attribuito un "Punteggio Organizzazione", calcolando la media dei punteggi ottenuti nelle Tappe valevoli per la Classifica Finale, arrotondato per difetto al valore inferiore, riportato nell'Art. 4 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.

Let. i – Eventuali riduzioni di personale da apportare e/o esenzioni dall'aiuto possono essere concesse dall'ASD Organizzatrice all'ASD incaricata come "aiuto".

TITOLO V° - CAMPIONATO REGIONALE e FINALE NAZIONALE

Art 5 – Finale Nazionale ed Eventuale PlayOff

Let. a - Al termine del Campionato Regionale Pattuglia a Lungo Raggio o Pattuglia a Corto Raggio 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.

Let. b –

PLR: I Comitati che hanno un'adesione al campionato PLR compresa tra 10 e 19 ASD (ASD che hanno all'attivo almeno 4 Tappe di cui 3 Giocate e 1 Organizzata) hanno diritto ad un secondo posto alle finali Nazionali PLR.

PCR: Nella disciplina PCR si avrà sempre e soltanto una ASD Finalista per ogni comitato

Let. c –

PLR: I Comitati che hanno un'adesione al campionato PLR maggiore di 19 ASD, quindi da 20 in poi, (ASD che hanno all'attivo almeno 4 Tappe di cui 3 Giocate e 1 Organizzata) hanno diritto ad un terzo posto alle finali Nazionali PLR.

PCR: Nella disciplina PCR si avrà sempre e soltanto una ASD Finalista per ogni comitato.

Let. d –

PLR: Ogni comitato che supera le 9 ASD in campionato, può decidere se adottare la modalità playoff o se affidarsi alla classifica di campionato per "determinare la seconda ed eventualmente la terza ASD finalista".

PCR: Nella disciplina PCR si avrà sempre e soltanto una ASD Finalista per ogni comitato.

Let. e –

PLR: In caso di scelta "modalità Playoff" verrà organizzata un'ulteriore Tappa, che permetterà alle altre Associazioni di sfidarsi per determinare chi accederà alla Finale Nazionale

La seguente "Tabella" chiarisce il numero di ASD che avranno accesso all'eventuale PLAYOFF, si dovrà tenere conto solamente Associazioni che sono entrate in Classifica Regionale (Art. 4 Lett. a).

PCR: Nella disciplina PCR si avrà sempre e soltanto una ASD Finalista per ogni comitato.

| TABELLA ACCESSI AI PLAY OFF | | |
|------------------------------------|------------------------|------------------------------------|
| 1° SCAGLIONE | FINO A 9 ASD | NO PLAY OFF |
| 2° SCAGLIONE | DA 10 A 20 ASD | 5 ASSOCIAZIONI AI PLAY OFF |
| 3° SCAGLIONE | OLTRE LE 20 ASD | 10 ASSOCIAZIONI AI PLAY OFF |

Lett. f –

PLR: 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.

PCR: Nella disciplina PCR si avrà sempre e soltanto una ASD Finalista per ogni comitato.

| TABELLA PERCENTUALI BONUS PLAY OFF | | | | | | | | | | | | | | |
|--|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|---|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 2° SCAGLIONE | | | | | 3° SCAGLIONE % BONUS | | | | | | | | | |
| Dalla 2^a alla 6^a Classificata | | | | | 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. g -

PLR: Dopo lo svolgimento dei Play Off, passeranno in Finale le seguenti Associazioni:

- La prima classificata nei Play Off per campionati fino a 19 ASD
- La prima e la seconda classificata nei Play Off per campionati fino da 20 ASD

PCR: Nella disciplina PCR si avrà sempre e soltanto una ASD Finalista per ogni comitato.

Lett. h - 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 Agosto 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 novembre dell'anno successivo a quello d'inizio.

TITOLO VI° - ANNULLAMENTO MANIFESTAZIONE

Art. 6 – L' Annullamento della Manifestazione, prima del suo svolgimento.

Let. a - L'inosservanza parziale o totale, da parte delle ASD Organizzatrici del Titolo II° 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, al Presidente Regionale, e alla Commissione Nazionale di Giustizia.

Let. c - L'Accettazione del ricorso di Annullamento da parte della Commissione Nazionale 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. 4 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 VII° - COMPORTAMENTO GENERALE ORGANIZZAZIONE

Art. 7 – Comportamento Staff Arbitrale.

Let. a – Lo staff Arbitrale di una manifestazione Sportiva della FIGT deve innanzitutto garantire equità e uguaglianza delle prove affrontate delle Pattuglie incursori, Lo Staff Arbitrale deve agire in TOTALE trasparenza e nello stato assoluto di SUPERPARTES.

Let. b - Lo staff Arbitrale ha il DOVERE di segnalare alle autorità competenti (commissione di Gara, Commissione Regionale di Giustizia e/o Commissione Nazionale di Giustizia) eventuali attività o comportamenti scorretti atti a favorire una o più ASD da altri membri dello Staff arbitrale, da membri dell'Organizzazione o da qualunque altro soggetto implicato nella Manifestazione.

Art.7.1 Comportamento Membri organizzazione

Let. a – I membri dell'organizzazione, così come lo staff Arbitrale devono avere un comportamento TRASPEARENTE e totalmente SUPERPARTES. Eventuali accuse comprovate di "favoritismi" o "aiuti mirati" saranno punite con l'annullamento della manifestazione e squalifica dal campionato in corso per l'ASD responsabile dell'atto scorretto.

Art.7.2 Difensori, Ribelli e Controinterdizione.

Let. a – Oltre a quanto descritto nel Regolamento di Gioco PLR & PCR, i membri "attivi" dell'organizzazione, quali, Difensori, Ribelli e/o operatori di Controinterdizione, devono per quanto possibile mantenere il medesimo comportamento di gioco per tutti i Team in gara al fine di garantire equità e uguaglianza ai fini della classifica di gara.

Art.7.3 Figuranti (Civili e VIP).

Let. a – Oltre a quanto descritto nel Regolamento di Gioco PLR & PCR, i membri “attivi” dell’organizzazione, quali, Figuranti “civili” o Figuranti “VIP” devono per quanto possibile mantenere il medesimo comportamento di gioco per tutti i Team in gara al fine di garantire equità e uguaglianza ai fini della classifica di gara.

Art.7.4 Problematica in OBJ (parziale).

Let. a – Lo Staff arbitrale che durante l’esecuzione di un Obiettivo si accorge di una problematica relativa alla parziale esecuzione dell’obiettivo deve avviare le procedure necessarie affinché la problematica si risolva, le pattuglie incursori che intervengono durante questo periodo in cui è presente la problematica, eseguiranno normalmente le fasi di gioco ma vedranno “abbuonata” la fase colpita dal problema.

TITOLO VIII° - SPOSTAMENTO O CHIUSURA MOMENTANEA OBIETTIVO

Art. 8 - Spostamento o chiusura “momentanea” Obiettivo. (Protocollo Sospensione)

Let. a - Nelle Manifestazione di PLR o PCR potrebbe accadere che per cause di forza maggiore l’organizzazione, si trovi nella condizione di dover “spostare” o “chiudere momentaneamente” un OBJ a gara già avviata, se questo dovesse verificarsi, L’organizzazione e lo staff arbitrale **DEVONO** seguire la procedura di seguito riportata.

Let. b – L’organizzazione e lo staff arbitrale **NON devono** dare notizia alle ASD in gara della chiusura momentanea dell’OBJ per evitare che le PTG si fiondino sull’obiettivo solo per accaparrarsi u punteggio positivo.

Let. c – Mentre il personale Organizzazione e i membri dell’obiettivo penseranno al ripristino dell’OBJ, lo Staff Arbitrale con tutto il materiale ufficiale di gara (Schede Obiettivo, radio, fischietto etc. etc.) **rimarrà nella coordinata ufficiale** e prenderà eventuali richieste di Finestra di Attacco **rispettando il normale calcolo di tempo e creando la normale “coda” come previsto da regolamento di Gioco PLR & PCR.**

Esempio:

Ore 08:50;

Durata Obiettivo 20 min.;

Tempo calcolato per il ripristino 5 min.;

Team Alfa chiede luce verde;

Prima finestra disponibile: ore 09:00 eventuale chiusura finestra ore 09:20

Team Alfa accetta Finestra;

Ore 08:55;

Team Juliet chiede luce verde;

Prima finestra disponibile: ore 09:25 eventuale chiusura finestra ore 09:45

Team Juliet accetta Finestra;

Ore 08:57;

Team

Echo chiede luce verde;

Prima finestra disponibile: ore 09:50 eventuale chiusura finestra ore 10:10

Team Echo (ipoteticamente) RIFIUTA Finestra;

*L'esempio su descritto vuole evidenziare che rispettando le finestre e continuando con la normale coda l'organizzazione avrà tempo per risolvere le problematiche e ripristinare quindi l'OBJ "regalando" punteggi positivi ad un numero limitato di pattuglie che dovranno comunque attendere in Obj lo scadere della propria finestra senza avere un doppio vantaggio.
(OBJ vinto senza giocare e eventuale tempo risparmiato in gara)*

Let. d – Alla richiesta di luce verde l'arbitro comunicherà all'ASD che ha fatto richiesta che, all'aprirsi della finestra di Attacco l'intera Pattuglia (n° minimo per attaccare l'Obj in questione come da regolamento) dovrà recarsi con ASG in sicura alla coordinata di centro Obiettivo.

Let. e – Quando la Pattuglia raggiunge la coordinata di centro Obiettivo, lo staff Arbitrale informerà il caposquadra del "disguido tecnico" legato all'esecuzione dell'OBJ e lo informerà che per vedersi attribuito il punteggio totale dell'Obiettivo sulla scheda Obiettivo la pattuglia per intero dovrà attendere lo scadere della Finestra di Attacco. (**Protocollo Sospensione**)

Let. f – Restano attive tutte le norme di gara:

- **Operatori minimi per attacco OBJ;**
- **Fuori Finestra;**
- **Penalità varie attribuibili;**
- **Etc etc.**

Let. g – Risolto l'impedimento l'OBJ tornerà ad essere eseguito normalmente.

Let. h – In caso di "denuncia" da parte di una delle ASD in gara o da membri dello staff Arbitrale e/o da qualsiasi altro operatore implicato nella gara ad uno degli organi di controllo (Commissione di Gara, Commissione di Giustizia Regionale o Commissione di Giustizia Nazionale) si procederà con il controllo del materiale OBJ al fine di visionare e verificare il corretto svolgimento della procedura descritta nel "TITOLO VIII° - SPOSTAMENTO O CHIUSURA MOMENTANEA OBIETTIVO" del presente manuale.

Let. i – In caso di accertata violazione l'obiettivo in questione sarà detratto alle pattuglie incursori che hanno ricevuto il punteggio positivo senza attendere il decorrere dalla Finestra di attacco in Area Esecuzione.

Nota: La norma descritta nel "TITOLO VIII° - SPOSTAMENTO O CHIUSURA MOMENTANEA OBIETTIVO" vuole evitare che vengano "regalati" punti gara falsando classifiche finali.

Tale norma nasce da fatti realmente accaduti, la procedura di attesa da possibilità di risoluzione limitando le ASD che ne troveranno vantaggio.

Pagina esempio OporD:

Nome Obj: XXXXXXXX

Tipologia: A + E

Durata Obj: 20 minuti

Area temporale: Dalle 8:00 del 11/9 alle 9:00 del 12/9 25h

Ultima Finestra Utile: Ore 8:40 del 12/9

Dim. Zona Obiettivo: xxxx

Dim. Area esecuzione: xxx

Coordinate: Vedi allegato coordinate

L'area temporale, le coordinate e le dimensioni di area esecuzione e zona obiettivo possono anche essere presenti in altro file riepilogativo ad esempio "allegato Coordinate" o simili.

Antefatto:

DESCRIZIONE DELL'OBJ E STORIA

Svolgimento:

- Richiedere Luce Verde
- Eliminare gli ostili
- Liberare ostaggi
- Portare in salvo gli ostaggi
- Recuperare tutte le info inerenti alla vostra operatività.

Questa sopra vuole essere una pagina esempio, ogni organizzazione ha libertà di indicare le informazioni necessarie come meglio crede.