



REGOLAMENTO SPERIMENTALE DELLE MANIFESTAZIONI COMBAT

Ed. 01 Rev. 00 del 06.03.08

COMITATO REGIONALE EMILIA ROMAGNA

Lo scopo del presente regolamento è quello d'istituire una prima piattaforma regolamentare per il futuro campionato nazionale Combat Asnwg di cui il Crer si prefigge di essere un pioniere con un primo campionato regionale sperimentale. Tale campionato è alternativo a quello di pattuglia e propedeutico per i componenti più giovani dei club iscritti.

INDICE ANALITICO

TITOLO I° - PRINCIPI GENERALI

Articolo 1 - Principi Generali

TITOLO II° - TIPOLOGIE DI GIOCO

Articolo 2 - Combat

TITOLO III° - DESCRIZIONE MANIFESTAZIONE PER TIPOLOGIA

Articolo 3 - Preambolo

Articolo 4 - Bandiera "1 flag"

Articolo 5 - Bandiera "2 flags"

Articolo 6 - Bandiera "6 o più flags"

Articolo 7 - Gioco "Death Match"

TITOLO IV° ATTREZZATURE E COMPORTAMENTO ATLETI

Articolo 8 - Equipaggiamento dei giocatori

Articolo 9 - Condizioni di trasporto dell'attrezzatura

Articolo 10 - Caratteristiche delle attrezzature di gioco

Articolo 11 - Uso protezioni

Articolo 12 - Comportamento del giocatore

TITOLO V° PUNTEGGIO TORNEO REGIONALE

Articolo 13 - Punteggi per la classifica regionale

TITOLO VI° CORPO ARBITRALE

Articolo 14 - Organizzazione arbitrale

Articolo 15 - Doveri arbitrali

TITOLO VII° GESTIONE DELLE CONTROVERSIE

Articolo 16 - Controversie

TITOLO VIII° NORME GENERALI

Articolo 17 - Registrazione Tornei

Articolo 18 - Compiti dell'organizzazione della manifestazione

Articolo 19 - Quote d'iscrizione

ALLEGATI

Scheda arbitrale

Esempio girone all'italiana

Esempio girone alla svizzera

TITOLO I° - PRINCIPI GENERALI

Art. 1 Principi Generali

- a) Il gioco d'azione o war game è un gioco basato sulla fiducia e sulla reciproca correttezza dei giocatori componenti le squadre. Mancando queste massime fondamentali viene a mancare, conseguentemente, lo spirito stesso del gioco. In nessun caso il giocatore potrà far valere le sue ragioni con l'uso della forza o con atteggiamenti non improntati all'amichevole e calma discussione. Dovrà invece rivolgersi agli arbitri cui segnalerà eventuali irregolarità.
- b) Questo gioco è una simulazione non violenta di un'azione tattica. Ogni contatto fisico è proibito e sarà punito con l'immediato allontanamento dal terreno di gioco e con provvedimenti disciplinari comminati dal competente organo di giustizia.
- c) Il Combat costituisce lo scontro classico della disciplina denominata soft air. Il combat, nella sua eccezione classica, consiste nello scontro competitivo tra due Team in un'area di gioco delimitata nel tempo e con game e turni anch'essi prestabiliti.

TITOLO II° - TIPOLOGIE DI GIOCO

Art. 2 COMBAT:

- Bandiera “1flag”
- Bandiera “2 flags”
- Bandiera “6 o più flags”
- “Death-match”

TITOLO III° - DESCRIZIONE MANIFESTAZIONE PER TIPOLOGIA

Art. 3 PREAMBOLO

Di seguito verranno regolamentate singolarmente e complessivamente tutte le tipologie di gioco.

Art. 4 BANDIERA “1 FLAG”

4.1 Durata

Game di 40 minuti complessivi, suddivisi in 2 turni di 20 minuti ciascuno.

4.2 Modalità

n. 2 squadre si incontrano alternativamente nei ruoli di difesa e di attacco di un obiettivo.

4.3 Composizione squadre

Attacco: massimo 10 giocatori

Difesa : 5 giocatori

Le Associazioni possono iscrivere alla gara un numero massimo di 10 atleti. Gli atleti possono avvicinarsi tra loro nel ruolo di difensore o attaccante.

Non possono partecipare squadre che non garantiscono un minimo di 5 giocatori per il team di difesa.

Non sono ammesse riserve e non sono ammesse sostituzioni all'interno di un turno di gioco.

Ogni operatore in area sarà identificabile tramite una fascia colorata. Operatori della stessa squadra saranno identificati da fasce dello stesso colore.

4.4 Scopo del gioco

4.4.1 Attacco

a - Conquista di un obiettivo mediante una delle seguenti modalità:

- l'attivazione di un dispositivo sonoro elettrico (sirena, cicalino, ecc.) azionabile tramite una chiave posta su un'asta evidenziata da stoffa colorata situata ad una distanza di 2/3 m. dal dispositivo stesso o una bandiera da strappare da apposito supporto;

- inserimento di un apposito marcatore all'interno di un contenitore;

- altra modalità suggerita dalla fantasia dell'organizzazione e spiegato nel regolamento della manifestazione.

b – Bonifica area.

Entrambi gli scopi possono anche essere raggiunti l'uno indipendentemente dall'altro.

4.4.2 Difesa

a – Difesa e conservazione obiettivo.

b – Eliminazione totale tutti i componenti Team attaccante.

4.5 Terreni di gioco

4.5.1 Aree di gioco

Possono essere previste più aree all'interno di ogni manifestazione. Ogni area deve essere delimitata da bandella bianco rossa. Le aree devono essere, per quanto possibile, omogenee in dimensione e tipologia. In caso le aree fossero di dimensioni diverse o si presentassero diverse tipologie di terreno ci sarà un alternarsi dei gironi e delle fasi successive nei vari campi in modo che ogni team goda degli stessi vantaggi e svantaggi.

Ogni game e quindi i 2 turni devono essere svolti sulla stessa area.

4.5.2 Obiettivo

Area "scoperta" di circa 15 m di raggio dal centro dell'obj stesso facilmente controllabile dagli arbitri. Possono essere presenti ripari fissi (la cui trattazione è rimandata al regolamento delle manifestazioni a pattuglia asnwg) che saranno approntati dall'organizzazione e che non potranno essere in alcun modo modificati dai Team partecipanti al torneo che potranno liberamente decidere se farne uso.

4.6 Inizio del turno

L'inizio del turno del game sarà segnalato dagli arbitri con un fischio in base all'orario stabilito dall'organizzazione.

L'alternarsi tra attacco e difesa sarà stabilito mediante sorteggio o con il classico testa o croce.

Il punto di infiltrazione dei Team attaccanti sarà indicato, area per area, dall'organizzazione e sarà invariabile per tutta la durata della manifestazione. Sull'infiltrazione dovrà essere sempre presente un arbitro e/o persona designata dall'organizzazione.

4.7 Fine del turno

La fine del turno del game sarà segnalato dagli arbitri con un fischio in base al manifestarsi di una delle seguenti situazioni:

a – Fine del tempo del turno senza che nessuna delle squadre abbiano raggiunto tutti gli scopi prefissati all'art. 4.4.

b – Raggiungimento da parte dell'attacco di entrambi gli scopi di cui all'art. 4.4.1

c - Raggiungimento da parte della difesa dello scopo "b" di cui all'art. 4.4.2.

4.8 Colpiti

I giocatori colpiti usciranno dall'area di gioco per dirigersi in un'area bandellata di stazionamento, predisposta dall'organizzazione, in cui rimarranno fino al termine del tempo di turno.

4.9 Impostazione Manifestazione

a - girone unico all'italiana o alla svizzera;

b – gironi multipli eliminatori (es. 2 gironi poi semifinali e finali)

I Team vengono assegnati nei gironi con estrazione a sorte, prima dell'avvio della manifestazione, con la presenza dei rappresentanti i 2/3 le associazioni partecipanti.

4.10 Classifica e Punteggi

4.10.1 Classifica

La vittoria di girone, sia nella modalità “unico” che “multiplo”, è attribuita al team che, sommando i punti ottenuti nei singoli turni, ha ottenuto il punteggio più alto. In caso di parità si contano il numero delle vittorie considerando sia la fase di attacco che di difesa, in caso di ulteriore parità si contano le vittorie negli scontri diretti considerando sia la fase attacco che di difesa, in caso di ulteriore parità l'arbitro capo proseguirà con un testa – croce.

Nelle fasi ad eliminazione diretta la vittoria è attribuita al team che, sommando i punti ottenuti nei 2 turni del game, ha ottenuto il punteggio più alto.

Il ritiro della squadra durante lo svolgersi di una Manifestazione escluderà la stessa dalla classifica del torneo e dall'acquisizione del punteggio per la classifica Regionale o Nazionale.

4.10.2 Punteggi

I punteggi verranno attribuiti alle squadre con il seguente criterio:

Punteggi squadra attaccante:

- giocatore avversario eliminato: **2 punti**
- conquista della bandiera: **10 punti**
- eliminazione completa della squadra avversaria: **5 punti** (jackpot)

Punteggi squadra in difesa:

- giocatore avversario eliminato: **2 punti**
- mantenimento della bandiera: **5 punti**

4.11 Arbitraggio

Per ogni area di gioco e quindi in ogni turno dovranno essere presenti non meno di 6 arbitri distribuiti a 360° attorno all'obj in modo da poter avere una panoramica completa delle direzioni di attacco del Team e di tutti i difensori. La decisione dell'arbitro è insindacabile e tra i 6 arbitri deve essere individuato un arbitro capo che segnala l'inizio e la fine di ogni manche e a cui il responsabile di ogni Team potrà rivolgere le proprie lamentele a fine di ogni manche e del match.

La posizione degli arbitri deve rimanere invariata per tutta la durata della manifestazione.

Art. 5 BANDIERA “2 FLAGS”

5.1 Durata

Game unico di 20 minuti complessivi.

5.2 Modalità

n. 2 squadre si scontrano per il conseguimento di medesimi e determinati obiettivi.

5.3 Composizione squadre

minimo 5 giocatori

massimo 10 giocatori

Le Associazioni possono iscrivere alla gara un numero massimo di 10 atleti.

Non sono ammesse riserve e non sono ammesse sostituzioni all'interno di un turno di gioco.

Ogni operatore in area sarà identificabile tramite una fascia colorata. Operatori della stessa squadra saranno identificati da fasce dello stesso colore.

5.4 Scopo del gioco

a - agganciare la propria bandiera al palo della base avversaria e mantenercela fino al termine del tempo del game.

b - impadronirsi della bandiera avversaria, agganciarla al palo della base avversaria e mantenercela fino al termine del tempo del game.

c - eliminare tutti i giocatori avversari.

5.5 Terreni di gioco

5.5.1 Aree di gioco

Possono essere previste più aree all'interno di ogni manifestazione. Ogni area deve essere delimitata da bandella bianco rossa. Le aree devono essere, per quanto possibile, omogenee in dimensione e tipologia. In caso le aree fossero di dimensioni diverse o si presentassero diverse tipologie di terreno ci sarà un alternarsi dei gironi e delle fasi successive nei vari campi in modo che ogni team goda degli stessi vantaggi e svantaggi.

5.5.2 Campo base

Dovranno essere individuati n. 2 campi base, 1 per Team.

I campi base “devono presentare” per quanto possibile le stesse difficoltà di difesa e di attacco per i due team in gioco.

Al centro del campo base dovrà essere piantato il palo a cui potrà essere agganciata la bandiera.

5.6 Bandiera

Devono essere predisposte per ogni game 2 bandiere di eguale effigie ma colore differente, una per Team.

La bandiera deve essere munita di corda, agganciata ad entrambi gli apici, per essere trasportata di traverso sul dorso dei giocatori e quindi far sì che sia possibile da parte degli avversari vedere chi trasporta la bandiera.

La bandiera non può essere in alcun modo e in nessun caso nascosta alla vista.

La bandiera può essere passata da un giocatore attivo a un altro giocatore attivo passandola di mano, l'arbitro deve controllare che il giocatore che vuole passare la bandiera se la sfilì dal dorso e immediatamente la passi senza correre o saltare.

In caso il giocatore che trasporta la bandiera venisse colpito, deve lasciar cadere sul posto la bandiera e in nessun caso può passarla o indicarne la posizione ad altro giocatore del proprio team o di quello avversario.

La bandiera può essere raccolta da qualsiasi giocatore che se la deve mettere di traverso sul dorso e proseguire nella sua azione.

Gli arbitri non possono comunicare la posizione di una bandiera caduta a terra per nessun motivo a nessun giocatore.

N.B. - Nel presente regolamento 2 flags si è preso in considerazione solo la bandiera ma non si esclude che si possa intendere la base (palo) come un congegno elettronico da attivare o altro che suggerisca la fantasia. Nel caso una organizzazione volesse applicare un "azione" innovativa è sufficiente descrivere bene l'azione che il team deve conseguire e inserirla nei parametri già espressi sopra. Una volta fatta questa operazione deve inviare l'integrazione del regolamento al responsabile tecnico regionale o al presidente regionale, che previa verifica, nel caso corrisponda allo spirito di questo regolamento potrà definitivamente inserirlo come variabile al 2 flags tradizionale qui descritto.

5.7 Inizio del game

Ogni Team inizia il game dal proprio campo base.

L'inizio del game sarà segnalato dagli arbitri con un fischio in base all'orario stabilito dall'organizzazione e comunque solo quando entrambi i team hanno raggiunto il campo base assegnato.

L'abbinamento di un team al campo base, per ogni singolo game, per ogni area, sarà stabilito mediante sorteggio o con il classico testa o croce.

Il posizionamento dei campi base all'interno di ogni area sarà invariabile per tutta la durata della manifestazione.

I Team saranno accompagnati al proprio campo base da un arbitro o persona designata dall'organizzazione.

5.8 Fine del game

La fine del turno del game sarà segnalato dagli arbitri con un fischio in base al manifestarsi di una delle seguenti situazioni:

a – Fine del tempo del game senza che nessuna delle squadre abbiano raggiunto tutti gli scopi prefissati all'art. 5.4.

b – Fine del tempo del game con una squadra o entrambe le squadre che abbiano raggiunto parzialmente gli scopi prefissati all'art. 5.4.

c - Raggiungimento da parte di una delle squadre di tutti gli scopi prefissati all'art. 5.4.

5.9 Colpiti

I giocatori colpiti usciranno dall'area di gioco per dirigersi in un'area bandellata di stazionamento, predisposta dall'organizzazione all'esterno del campo di gioco e presidiata da un componente dell'organizzazione, in cui rimarranno fino al termine del tempo di game.

5.10 Impostazione Manifestazione

a - girone unico all'italiana o alla svizzera;

b – gironi multipli eliminatori (es. 2 gironi poi semifinali e finali)

I Team vengono assegnati nei gironi con estrazione a sorte, prima dell'avvio della manifestazione, con la presenza dei rappresentanti i 2/3 le associazioni partecipanti.

5.11 Classifica e Punteggi

5.11.1 Classifica

La vittoria di girone, nella modalità “unico” (valida anche come vittoria di torneo) e “multiplo” è attribuita al team che, sommando i punti ottenuti nei vari game, ha ottenuto il punteggio più alto. In caso di parità si contano il numero delle vittorie, in caso di ulteriore parità si contano le vittorie negli scontri diretti, in caso di ulteriore parità l'arbitro capo proseguirà con un testa o croce.

Nelle fasi ad eliminazione diretta la vittoria è attribuita al team vincitore delle eliminatorie, semifinale e finale.

Il ritiro della squadra durante lo svolgersi di una Manifestazione escluderà la stessa dalla classifica del torneo e dall'acquisizione del punteggio per la classifica Regionale o Nazionale.

5.11.2 Punteggi

I punteggi verranno attribuiti alle squadre con il seguente criterio:

- propria bandiera su palo avversario **50 punti**
- bandiera avversaria su palo avversario **30 punti**
- entrambe le bandiere al palo avversario comporta un bonus di **20 punti**
- nessuno dei due Team riesce ad agganciare una bandiera al palo avversario **10 punti** ad entrambi i Team
- eliminazione completa di tutti i componenti la squadra avversaria **20 punti**

5.12 Arbitraggio

Per ogni area di gioco, dovranno essere presenti non meno di 6 arbitri. Due fissi sui pali di bandiera e 2 in movimento per ogni team in gioco.

Gli arbitri al seguito dovranno mantenere un atteggiamento volto a non intralciare le fasi di gioco ma soprattutto a non far scoprire la posizione dei giocatori agli avversari. Nel momento in cui invece comincia lo scontro dovranno mettersi in posizione tale da poter controllare il Team seguito. Durante le fasi di gioco è possibile che il Team si frazioni e quindi non sarà possibile seguire tutti i giocatori, nel momento in cui un arbitro che segue una frazione del Team vedesse tutti i suoi giocatori colpiti, ritrovandosi libero, cercherà altri giocatori dello stesso Team da monitorare. Nel caso un arbitro si trovi a controllare un giocatore/i del team seguito che si scontra con un altro/i giocatori del team avversario che non sono seguiti da nessun arbitro, per far sì che sia equamente garantita la presenza arbitrale, tale arbitro dovrà conseguire (se possibile) una posizione idonea a controllare entrambe le posizioni dei due Team.

La decisione dell'arbitro è insindacabile e tra i 6 arbitri deve essere individuato un arbitro capo che segnala l'inizio e la fine di ogni game e a cui il responsabile di ogni Team potrà rivolgere le proprie lamentele a fine game.

Art. 6 BANDIERA “6 o + FLAGS”

6.1 Durata

La manifestazione può durare a seconda del numero di squadre partecipanti da 6 a 24 ore

6.2 Modalità

Un numero da 6 o più squadre si scontrano per il conseguimento di medesimi e determinati obiettivi.

6.3 Composizione squadre

minimo 15 giocatori

massimo 30 giocatori

Le Associazioni possono iscrivere alla gara un numero massimo di 30 atleti.

Non sono ammesse riserve e non sono ammesse sostituzioni all'interno di un turno di gioco.

6.4 Scopo del gioco

a - conquistare i campi base avversari

b - difendere il proprio campo base

c - conseguire il minor numero di perdite possibile

d - colpire quanti più avversari possibili.

N.B.: Nel presente regolamento “6 o più flags” non si esclude che l'organizzazione possa inserire delle missioni speciali, come recupero oggetti, missioni recon, sabotaggio o quanto altro suggerisca la fantasia. Nel caso una organizzazione volesse applicare un “azione” innovativa è sufficiente descrivere bene l'azione che il team deve conseguire e inserirla nei parametri già espressi sopra. Una volta fatta questa operazione deve inviare l'integrazione del regolamento al responsabile tecnico regionale o al presidente regionale, che previa verifica, nel caso corrisponda allo spirito di questo regolamento potrà definitivamente inserirlo come variabile al “6 o più flags” tradizionale qui descritto.

6.5 Modalità di conseguimento a gettoni

Ogni Team si vedrà consegnato un sacchetto di gettoni colorati (i gettoni distribuiti ai Team in gioco sono di un colore diverso per ogni Team). Il numero di gettoni deve essere identico per ogni Team. I gettoni valgono sia come marcatura per conquista campo avversario sia come punti vita e quindi devono essere distribuiti ai giocatori dal proprio responsabile prima dell'inizio del game.

Ogni gettone assumerà un valore a secondo da chi viene consegnato a fine game (vedi articolo 6.11).

Quando un giocatore esaurisce i gettoni e non ha possibilità di reperirli tramite compagni vicini deve considerarsi eliminato e, avvisato immediatamente l'arbitro al seguito o l'organizzazione (anche tramite un sms per dare l'ora certa), dovrà rientrare presso il punto di ritrovo dell'organizzazione.

Nel caso un giocatore sia trovato senza gettoni vita e senza che abbia effettuata l'adeguata segnalazione all'arbitro o all'organizzazione, sarà immediatamente allontanato dal gioco fino al termine del torneo e al suo Team sarà comminata una sanzione di **100 punti negativi**.

a - conquistare i campi base avversari

Nel campo base si trova un palo con una cassetta, ogni Team dovrà inserire un gettone all'interno delle cassette avversarie per conseguire la conquista.

È necessario solo un gettone per acquisire i campi avversari, eventuali altri gettoni della propria squadra inseriti nelle cassette non aggiungono punteggio.

b - difendere il proprio campo base

Impedire agli avversari d'inserire i loro gettoni nella propria.

c - conseguire il minor numero di perdite possibile

Ogni giocatore colpito dovrà consegnare a colui che lo ha colpito o ad altro colpito del Team avversario il proprio gettone.

d - colpire quanti più avversari possibili.

Ogni avversario colpito dovrà consegnare a colui che lo ha colpito o ad altro giocatore del Team avversario il proprio gettone.

6.6 Terreni di gioco

6.6.1 Aree di gioco

Il terreno di gioco è ampio in quanto deve ospitare i campi base di ogni team partecipante.

6.6.2 Campo base

Dovranno essere individuati tanti campi base quante sono i team partecipanti.

I campi base “devono essere” per quanto possibile, uniformi e presentare le stesse difficoltà e/o vantaggi per la difesa o l'attacco.

Al centro del campo base dovrà essere piantato il palo con posizionato sopra una cassetta dotata di fessura in cui è possibile inserire un “gettone” grande quanto un gettone. È vietato ostruire il foro praticato nella cassetta per permettere l'inserimento dei gettoni.

Non è ammessa la costruzione di ripari né con materiale reperito sul campo né con teloni o altro materiale portato con il proprio equipaggiamento. Per un raggio di 15 metri dal palo non è possibile montare tende o altri ripari per la notte ed è severamente vietato occultare il palo con la cassetta in qualsiasi modo.

I team vengono assegnati al proprio campo base mediante estrazione a sorte prima dell'avvio dei game e con la presenza di almeno 2/3 dei team partecipanti presenti.

6.7 Inizio del game

L'inizio della competizione è dato da un segnale acustico (fischietto o altro) dal giudice capo di ogni campo.

Ogni Team viene accompagnato al proprio campo base dall'organizzazione e qui si stabilizza con i propri equipaggiamenti.

6.8 Fine del game

La fine della competizione è dato da un segnale acustico (fischietto o altro) dall'arbitro capo di ogni campo.

6.9 Colpiti

I giocatori colpiti non possono in alcun modo ostacolare il gioco degli avversari e sono tenuti a stare fermi 10 minuti prima di rientrare in gioco, in caso si trovino entro 15 metri dalla cassetta debbono stare fermi per 20 minuti. I giocatori colpiti del team attaccante dovranno posizionarsi dietro l'arbitro che li accompagna mentre i giocatori del team in difesa si posizioneranno presso uno degli arbitri del campo. Solo dal momento che il giocatore colpito si è posizionato dietro il proprio arbitro potrà cominciare il tempo di sosta, compito dell'arbitro controllare tale tempo. In nessun modo il giocatore colpito deve richiedere ad un avversario attivo di andare a prendersi il gettone ma egli deve consegnare il gettone a colui che lo ha colpito o ad un membro attivo o passivo (colpito) del team avversario che sia nelle vicinanze.

6.10 Identificazione giocatori

Ad ogni giocatore di ogni Team, iscritto e registrato come da regolamento, viene assegnato un numero stampato su una targhetta o piastrina.

Il giocatore dovrà portare obbligatoriamente sempre con se questo riconoscimento in ogni fase del gioco per essere identificato dall'arbitro in caso d'infrazione.

Nel caso un giocatore sia trovato senza targhetta identificativa sarà immediatamente allontanato dal gioco fino al termine del torneo e al suo Team sarà comminata una sanzione di 100 punti.

In caso un giocatore si accorga di aver perso la targhetta identificativa dovrà comunicarlo subito all'arbitro più vicino che, contattando la Direzione gara, provvederà alla sostituzione; fino a quel momento il giocatore non è attivo ne in attacco ne in difesa.

6.11 Classifica e punteggi

6.11.1 Modalità ritiro gettoni

Il capo squadra di ogni Team al termine del match dovrà consegnare all'arbitro capo della proprio campo base i gettoni degli avversari colpiti mentre l'arbitro capo toglierà anche la cassetta.

L'arbitro capo consegnerà i gettoni del proprio campo e la cassetta alla direzione gara. La direzione gara, alla presenza di almeno i 2/3 dei capisquadra dei Team partecipanti, procederà al conteggio dei punti per ogni Team.

6.11.2 Classifica

La vittoria nel torneo è attribuita al Team che ha ottenuto il punteggio più alto, in caso di parità si contano il numero di campi conquistati, in caso di ulteriore parità l'arbitro capo proseguirà con un testa o croce.

Il ritiro della squadra durante lo svolgersi di una Manifestazione escluderà la stessa dalla classifica del torneo e dall'acquisizione del punteggio per la classifica Regionale o Nazionale.

6.11.3 Punteggi

I punteggi verranno attribuiti alle squadre con il seguente criterio:

- Conquista bandiera **35 punti**
- Ogni gettone vita avversario **2 punti**
- Ogni gettone vita proprio **1 punto**

6.12 Arbitraggio

Per ogni Team partecipante saranno presenti non meno di 3 arbitri. Di cui n. 1 fisso al palo del campo base, n. 1 a seguire le azioni di difesa ed il rimanente a seguire le azioni di attacco. Nel caso in cui il club sia schierato tutto in difesa in determinati momenti della manifestazione, n. 1 arbitro è fisso al palo ed i 2 rimanenti seguono la difesa.

Durante l'attacco è possibile che il Team si frazioni e quindi non sarà possibile seguire tutti i giocatori, nel momento in cui un arbitro che segue una frazione del Team vedesse tutti i suoi giocatori colpiti, ritrovandosi libero, cercherà altri giocatori dello stesso Team da monitorare. Nel caso un arbitro si trovi a controllare un giocatore/i del team seguito che si scontra con un altro/i giocatore/i del Team avversario che non sono seguiti da nessun arbitro, per far sì che sia equamente garantita la presenza arbitrale, tale arbitro dovrà conseguire (se possibile) una posizione idonea a controllare entrambe le posizioni dei due Team.

La decisione dell'arbitro è insindacabile. Tra i 3 arbitri il capo responsabile sarà colui che segue mobile la difesa, a lui il responsabile di Team potrà rivolgere le proprie lamentele a fine del game.

Per ogni campo, in caso di non concordia nel giudizio tra il capo arbitro del campo attaccato e quello che segue l'attacco, prevale l'opinione del capo arbitro in difesa. L'arbitro del team attaccante potrà ribadire la sua opinione a fine gara alla direzione gara.

Art. 7 GIOCO DEATH MATCH

7.1 Durata

Game di 20 minuti complessivi.

7.2 Modalità

n. 2 squadre si scontrano per conseguire la totale eliminazione dei giocatori componenti il team avversario.

7.3 Composizione squadre

minimo 5 giocatori

massimo 10 giocatori

Le Associazioni possono iscrivere alla gara un numero massimo di 10 atleti.

Non sono ammesse riserve e non sono ammesse sostituzioni all'interno di un game.

Ogni operatore in area sarà identificabile tramite una fascia colorata. Operatori della stessa squadra saranno identificati da fasce dello stesso colore.

7.4 Scopo del gioco

I due team devono eliminare tutti i giocatori avversari entro il tempo di game.

7.5 Terreni di gioco

Possono essere previste più aree all'interno di ogni manifestazione. Ogni area deve essere delimitata da bandella bianco rossa. Le aree devono essere, per quanto possibile, omogenee in dimensione e tipologia. In caso le aree fossero di dimensioni diverse o si presentassero diverse tipologie di terreno ci sarà un alternarsi dei gironi nei vari campi in modo che ogni team goda degli stessi vantaggi e svantaggi..

7.6 Inizio del game

Il punto di infiltrazione dei Team attaccanti sarà indicato, area per area, dall'organizzazione e sarà invariabile per tutta la durata della manifestazione.

L'inizio del game sarà segnalato dagli arbitri con un fischio in base all'orario stabilito dall'organizzazione e comunque solo quando entrambi i team hanno raggiunto il proprio punto di partenza.

Sull'infiltrazione dovrà essere sempre presente un arbitro e/o persona designata dall'organizzazione.

7.7 Fine del game

L'arbitro capo segnalerà la fine del game:

a - per scadenza del tempo

b - un Team elimina tutti i componenti del Team avversario.

7.8 Colpiti

I giocatori colpiti usciranno dall'area di gioco per dirigersi in un'area bandellata di stazionamento, predisposta dall'organizzazione all'esterno del campo di gioco e presidiata da un componente dell'organizzazione, in cui rimarranno fino al termine del tempo di game.

7.9 Impostazione manifestazione

a - girone unico all'italiana o alla svizzera;

b - gironi multipli eliminatori (es. ottavi, quarti, semifinali finali)

I Team vengono assegnati nei gironi con estrazione a sorte, prima dell'avvio della manifestazione, con la presenza dei rappresentanti i 2/3 le associazioni partecipanti.

7.10 Classifica e punteggi

7.10.1 Classifica

La vittoria di girone, nella modalità “unico” (valida anche come vittoria di torneo) e “multiplo” è attribuita al team che, sommando i punti ottenuti nei vari game, ha ottenuto il punteggio più alto. In caso di parità si contano il numero delle vittorie, in caso di ulteriore parità si contano le vittorie negli scontri diretti, in caso di ulteriore parità l'arbitro capo proseguirà con un testa o croce.

Nelle fasi ad eliminazione diretta la vittoria è attribuita al team vincitore delle eliminatorie, semifinale e finale.

Il ritiro della squadra durante lo svolgersi di una Manifestazione escluderà la stessa dalla classifica del torneo e dall'acquisizione del punteggio per la classifica Regionale o Nazionale.

7.10.2 Punteggi

I punteggi verranno attribuiti alle squadre con il seguente criterio:

- Tutti gli avversari eliminati **50 punti**.
- Tutti gli avversari eliminati senza alcuna perdita tra le proprie fila bonus di **20 punti**
- Nessuno dei due team riesca ad eliminare tutti i giocatori avversari: pareggio che **non conferisce alcun punteggio**.

7.11 Arbitraggio

Per ogni campo di gioco e quindi in ogni scontro, dovranno essere presenti non meno di 6 arbitri. Tre per ogni team in gioco e che seguono il rispettivo team durante tutte le fasi di gioco. S'intende che gli arbitri al seguito dovranno mantenere un atteggiamento volto a non intralciare le fasi di gioco ma soprattutto che potrebbe far scoprire la posizione dei giocatori agli avversari. Nel momento in cui invece comincia lo scontro nella propria area, dovranno mettersi in posizione tale da poter controllare il Team seguito. Durante le fasi di gioco è possibile che il Team si frazioni e quindi non sarà possibile seguire tutti i giocatori, nel momento in cui un arbitro che segue una frazione del Team vedesse tutti i suoi giocatori colpiti, ritrovandosi libero, cercherà altri giocatori dello stesso Team da monitorare. Nel caso un arbitro si trovi a controllare un giocatore/i del team seguito che si scontra con un altro/i giocatori del team avversario che non sono seguiti da nessun arbitro, per far sì che sia equamente garantita la presenza arbitrale, tale arbitro dovrà conseguire (se possibile) una posizione idonea a controllare entrambe le posizioni dei due Team. La decisione dell'arbitro è insindacabile e tra i 6 arbitri deve essere individuato un arbitro capo che segnala l'inizio e la fine di ogni game e a cui il responsabile di ogni Team potrà rivolgere le proprie lamentele a fine di ogni match.

TITOLO IV° ATTREZZATURE E COMPORTAMENTO ATLETI

Art. 8 Equipaggiamento dei giocatori

a) Durante ogni fase di gioco è consentito ai giocatori avere al seguito solo una ASG mentre a ogni team sono concesse 2 armi di riserva.

L'arma di riserva deve essere dotata di caricatori vuoti in quanto in caso di utilizzo devono essere travasati i pallini rimasti dalla dotazione iniziale (ad esclusione del "6 o più flags" dove è ammessa la ricarica).

b) Non è consentito portare al seguito parti di ricambio delle ASG, pena **squalifica**. Non è consentito riparare le armi durante i momenti di pausa e le stesse dopo la prova armi e durante i break dovranno essere depositate presso aree prestabilite, riparate e presidiate dall'organizzazione.

c) Non è consentito, durante le fasi del gioco, avere al seguito materiale che non sia omologato o qualsiasi altro oggetto che non sia strettamente collegato al funzionamento delle attrezzature di gioco.

d) Non è consentito l'uso di radio trasmettenti ai giocatori nelle modalità "1 flag", "2 flags" e "death match".

Ogni dispositivo radio trovato dagli arbitri ai giocatori **500 punti negativi** e ritiro apparecchiatura.

e) E' consentito solo un numero limitato di colpi per giocatore non superiore ai 1.200 colpi. Essendo molto ricco il mercato dei caricatori ogni giocatore dovrà presentare i caricatori di suo uso personale alla prova armi e farli controllare in marca e tipologia dagli organizzatori che provvederanno a marcarli se congrui al numero di bb concessi da regolamento. (Questo limite non si applica al "6 o più flags").

Ogni caricatore trovato dagli arbitri non contrassegnato **100 punti negativi** e ritiro caricatore.

f) E' consentito ricaricare i caricatori durante il gioco solo in modalità "6 o più flags".

g) Non è consentito l'uso di caricatori artigianali.

h) L'abbigliamento è libero. Non si possono indossare gradi o stemmi che possano in qualche modo richiamare la gerarchia militare, né patch, mostrine e gradi dell'E.I. o di altra forza armata.

Art. 9 Condizioni di trasporto dell'attrezzatura

a) Le ASG saranno tenute, al di fuori del campo di gioco, sempre in sicura e nelle aree prestabilite dall'organizzazione.

b) Verranno identificate apposite aree al cui interno sarà possibile effettuare delle prove prima dell'inizio dei giochi.

c) E' vietato utilizzare le ASG in aree non autorizzate.

Art. 10 Caratteristiche delle attrezzature di gioco

a) Le ASG dovranno essere idonee unicamente all'utilizzo di pallini di 6 millimetri di diametro, realizzati in teflon, materiale plastico o biodegradabile.

b) E' obbligatorio l'uso delle attrezzature regolarmente importate e autorizzate alla libera vendita dalla Commissione Consuntiva del Ministero degli Interni.

c) Ogni ASG sarà testata dall'organizzazione gara prima dell'inizio della manifestazione per verificarne l'ottemperanza ai limiti di legge. In caso di conformità l'arma viene contrassegnata

mentre in caso di non conformità viene ritirata dall'organizzazione e restituita al legittimo proprietario solo a fine manifestazione. Verranno inoltre marcati tutti i caricatori che permettono al singolo giocatore di raggiungere il limite massimo di 1.200 colpi.

d) Se durante la fase di testatura pre-gara saranno riscontrati dei parametri superiori a quelli stabiliti per legge, la squadra sarà penalizzata di **500 punti negativi** per ogni ASG non conforme e la stessa ritirata dall'organizzazione e restituita a fine manifestazione. In caso di 2 o più ASG non conformi la **squadra sarà allontanata dal campo di gara** e potrà essere decisa una sanzione tecnica dal competente organo regionale. Sono ammessi per il test armi 3 tiri per ogni ASG e per essere considerata conforme 2 su 3 devono essere entro i parametri di legge.

e) Se durante il test a campionamento durante lo svolgimento e nel post-gara, saranno riscontrati dei parametri superiori a quelli consentiti, la **squadra verrà immediatamente squalificata** e potranno essere comminate sanzioni di punteggio o disciplinari dal competente organo regionale.

f) Ogni ASG trovata non contrassegnata dagli arbitri durante le fasi di gioco **500 punti negativi** e ritiro ASG.

Art. 11 Uso protezioni

a) Ogni giocatore, e gli arbitri stessi, dovranno obbligatoriamente indossare durante tutta la durata della manifestazione o sino ad esclusione dello stesso e al conseguente abbandono del campo di gioco, delle protezioni per gli occhi. E' vivamente consigliato l'utilizzo delle protezioni Bocca-Viso.

b) Qualora un giocatore sia trovato sprovvisto di protezione da un giocatore avversario quest'ultimo, una volta dichiarato ad alta voce "Sotto Tiro", dovrà astenersi dall'azionare l'ASG, il giocatore senza protezioni dovrà immediatamente dichiararsi "colpito" e qual'ora non potesse rimettersi immediatamente le protezioni uscire dal campo di gioco dirigendosi verso l'area bandellata.

c) Il giocatore senza maschera individuato da un arbitro prima che sia dichiarato "sotto tiro" dovrà immediatamente allontanarsi dal campo di gioco e sarà considerato escluso dal gioco ma non colpito.

d) Ai fini delle coperture assicurative chiunque non indossi la maschera integrale o le sostitutive protezioni, occhiali da Soft Air e Paradenti, sarà escluso da eventuali rimborsi previsti dalla stessa per i relativi infortuni.

Art. 12 Comportamento del giocatore

a) Un giocatore è colpito quando un pallino lo raggiunge in qualsiasi parte del corpo, buffetteria, attrezzatura.

b) Al momento in cui è colpito deve dichiarare a voce alta "COLPITO" e quindi andare vicino al giudice di gara segnalando il proprio nome e colore e ritirarsi in un luogo prestabilito.

c) Il giocatore colpito deve abbandonare il campo di gara alzando l'attrezzatura sopra la testa, tenendola con entrambe le mani.

d) Il giocatore colpito non deve in alcun modo comunicare informazioni ai compagni di squadra ancora in gioco, pena l'esclusione dei giocatori con cui sta parlando e l'attribuzione dei relativi punti negativi, come se fosse stato colpito.

e) Se un giocatore che non si dichiara è scoperto dall'arbitro sarà dichiarato immediatamente colpito, sarà allontanato dal game e la sua squadra riceverà una penalità di **500 punti negativi**. Se lo stesso giocatore viene dichiarato highlander per 2 volte viene **squalificato** dal torneo e interdetto dalla partecipazione della gara successiva.

f) in caso di mancanza di rispetto da parte di un giocatore nei confronti di altro giocatore o verso un arbitro, l'arbitro può comminare una ammonizione al giocatore con una penalità di **200 punti negativi** al suo Team. In caso che un giocatore riceva 2 ammonizioni comportamentali viene **espulso dal torneo**.

TITOLO V° PUNTEGGIO TORNEO REGIONALE

Art. 13 Punteggi per la classifica regionale

a) Al fine del punteggio per la classifica regionale per ogni torneo si applicheranno i seguenti valori:

- | | |
|------------------------|------------------------|
| 1. Classificato 35 Pt. | 6. Classificato 14 Pt. |
| 2. Classificato 25 Pt. | 7. Classificato 11 Pt. |
| 3. Classificato 20 Pt. | 8. Classificato 10 Pt. |
| 4. Classificato 18 Pt. | 9. Classificato 8 Pt. |
| 5. Classificato 16 Pt. | 10. Classificato 9 Pt. |

a scalare -1 punto per ogni posizione in meno

b) Alla Squadra organizzatrice verrà attribuita, a fine campionato, la media dei punti ottenuti nelle gare cui ha partecipato.

TITOLO VI° CORPO ARBITRALE

Art. 14 Organizzazione arbitrale:

Se l'organizzazione della manifestazione è composta da più Associazioni è obbligatorio che ogni Team arbitrale sia misto e quindi composto da persone provenienti da tutti i club organizzatori.

L'organizzazione è responsabile della scelta degli arbitri, tranne quelli forniti dal Team tecnico/arbitrale regionale, e devono essere persone di provata esperienza di gioco, mature e con profonda conoscenza del presente regolamento.

Art. 15 Doveri arbitrali:

- Controllare, perquisendo anche le tasche dei vest, all'inizio di ogni game/turno che i giocatori abbiano a disposizione solo i caricatori contrassegnati alla prova armi e i fucili testati alla prova armi, verificando le apposite marcature.
- Verificare l'assenza di dispositivi radio tra i giocatori, provvedendo al ritiro di quelli trovati.
- Ogni ammonizione comminata dovrà essere segnalata immediatamente con nome, cognome del giocatore e Team di appartenenza alla direzione gara che provvederà a comunicare l'avvenuta ammonizione a tutti gli arbitri
- Ogni arbitro dovrà indossare una pettorina arancione o gialla per essere facilmente individuato.

TITOLO VII° GESTIONE DELLE CONTROVERSIE

Art. 16 Controversie

a) In caso di controversie fra due giocatori il giudizio degli arbitri e dell'arbitro capo è insindacabile.

b) La contestazione dovrà essere presentata per iscritto all'arbitro del game/turno incaricato e discussa alla fine del gioco con la Direzione di Gara. Eventuali reclami avverso decisioni o punteggi decretati dall'organizzazione dovranno essere presentati alla Commissione Regionale di Giustizia, tramite l'Organizzazione della gara, entro 30 minuti dalla lettura della classifica e consegna dei report della manifestazione. La Commissione si dovrà esprimere entro 15 giorni dalla data di presentazione del ricorso. Se la controversia non è contemplata sul presente regolamento, dovrà essere richiesto il parere del Consiglio Direttivo Nazionale.

La classifica sarà sospesa fino alla delibera di Commissione Regionale o Direttivo Nazionale.

c) L'inosservanza di una o più regole definite dal presente regolamento o gravi mancanze tecniche o logistiche potranno comportare l'annullamento della validità della prova se valutata lesiva al risultato finale della manifestazione. Per l'annullamento si dovrà presentare ricorso alla Commissione regionale. I ricorsi dovranno essere presentati alla segreteria Regionale 7 giorni prima della manifestazione se trattasi di ricorsi alle fasi pre gioco e presentati all'organizzazione entro 30' dalla fine della manifestazione se trattasi di fasi di gioco.

L'accettazione del ricorso di annullamento comporterà ai fini delle classifiche regionali o nazionali la non acquisizione di punteggio. Alla squadra organizzatrice sarà assegnato, a fine campionato, un punteggio negativo pari alla media dei punteggi ottenuti nelle manifestazioni partecipate arrotondato per difetto al valore inferiore esistente sulla tabella. L'organizzazione del torneo potrà essere tenuta alla restituzione del 50% della quota d'iscrizione alle squadre partecipanti

TITOLO VIII° NORME GENERALI

Art. 17 Registrazione Tornei

- a) Ogni squadra dovrà comunicare l'elenco dei nominativi dei partecipanti al torneo e il numero di tessera associativa ASNWG riempiendo e consegnando al Responsabile dell' Organizzazione il modulo "Registrazione Atleti e Prova ASG".
- b) Le squadre che partecipano alla manifestazione una volta stabilite le date e gli orari dell'inizio, dovranno rispettare gli orari stessi e le scadenze prefissate pena, l'attribuzione di punti negativi o, dove sia impossibile attendere, l'esclusione dalla Manifestazione.
- c) Ogni squadra ha il dovere di presentare, qualora vi sia la necessità, la propria documentazione.
- d) Le squadre che intendono partecipare ai tornei ASNWG Regionali o Nazionali, dovranno dare la loro adesione entro e non oltre il 20° (ventesimo) giorno prima dell'inizio del torneo stesso, a conferma dell'intenzione di partecipazione; sempre entro il 20° giorno dovranno inviare una caparra all'organizzazione del torneo di € 50,00 che non saranno restituite in caso di mancata partecipazione al torneo stesso (salvo cause di forza maggiore).
- e) Per considerarsi definitivamente iscritti alla manifestazione si dovrà saldare l'intera quota di partecipazione entro e non oltre una settimana dalla data dell'evento, salvo indicazioni diverse dalla squadra organizzatrice.

Art. 18 Compiti dell'organizzazione della manifestazione

Le associazioni incaricate dell'organizzazione devono:

- a) Provvedere al servizio di pronto soccorso.
- b) Comunicare alle Forze dell'Ordine tutti i dati necessari e da loro richiesti per lo svolgimento delle partite o del torneo.
- c) Delimitare i campi di gioco con cartelli ben visibili e bandellare l'area di gioco ove previsto dal presente regolamento.
- d) Accertarsi che i terreni siano ad uso ludico, ovvero autorizzati al gioco.
- e) Notificare alle forze dell'Ordine il luogo e gli orari di svolgimento della manifestazione.
- f) Per quanto non specificato si rimanda al regolamento delle manifestazioni di pattuglia Asnwg.

Art. 19 Quote d'iscrizione

Le quote di iscrizione ai tornei verranno stabilite dal C.D. Regionale di anno in anno.

 Gli allegati di seguito, sono esempi che potete liberamente modificare in base alle vostre esigenze organizzative. Si richiede d’inviare al responsabile tecnico regionale o al presidente regionale le schede di vostra concezione per verifica prima del torneo. Alla fine del torneo regionale sperimentale le schede migliori saranno adottate per il regolamento definitivo.

ALLEGATO A

SCHEDA ARBITRO

PARTITA TEAM VS TEAM

NOME ARBITRO CAPO:.....

ATLETI TEAM

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

RECUPERO BANDIERA

PERDITE (subite)

N°.....

JACKPOT

ATLETI TEAM

1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

RECUPERO BANDIERA

PERDITE (subite)

N°.....

JACKPOT

NOTE:

.....

ALLEGATO B

ESEMPIO GIRONE ALL'ITALIANA

4 team partecipanti

ORE	Team	Team	Risultato	Ammonizioni	Punteggio		Nr. colpiti	
					Team	Team	Team	Team
9.00	A	B						
9.35	C	D						
10.10	B	C						
10.45	D	A						
11.20	C	B						
11.55	B	D						
12.30	A	C						
13.05	D	B						
13.40	A	D						
14.15	C	A						
14.50	D	C						
15.25	B	A						

DESCRIZIONE TORNEO GIRONE SVIZZERO

Il torneo con classifica alla Svizzera si svolge con una serie di incroci continui ad ogni turno di scontri.

Esempio:

1° turno si sorteggiano gli scontri e quando questi sono conclusi si ottiene una prima classifica del 1° turno.

2° turno si scontreranno la 1° con la 2° - la 3° con la 4° - la 5° con la 6° ecc. e al termine del secondo turno avremo una diversa classifica.

3° turno - dalla classifica ottenuta dopo il 2° turno di scontri - si scontreranno la 1° con la 2° - la 3° con la 4° - la 5° con la 6° e si crea la classifica del 3° e si prosegue con quanti turni di gioco si vuole.

Autori: Stefano Simoni e Roberto dezi

Hanno collaborato: Paolo Spaggiari e Mirco Pinetti che hanno fornito la base del regolamento 1 flag e Lombardi Franco.

Si precisa che la base del regolamento 6 + flag è realizzato sulla base dell'esperienza conseguita dall'autore Simoni come partecipante alla Luna di Noas, organizzata dai Pat di Udine.