

FIPS

SPECIALITÀ SOFTERISTICHE A PATTUGLIA

O.N.A.S.P.

Organo Nazionale Arbitri SoftAir Pattuglie



REGOLAMENTO DI GIOCO SOFT AIR FIPS PCS

(Disciplina sportiva - Specialità PATTUGLIE COMBAT a SCENARI - denominato PCS)

Versione 6.1

Anno 2024

La **FIPS** e l'Organo Nazionale Arbitri SoftAir Pattuglie da ora **ONASP** stabiliscono le regole di gioco che disciplinano le gare di Softair nella Specialità Tattica PATTUGLIE COMBAT a SCENARI denominata da ora **PCS**.

Questo regolamento, le sigle e la proprietà intellettuale di ciò che ne consegue sono di esclusiva proprietà di **FIPS** sotto la supervisione di **ONASP**.

STRUTTURAZIONE ORGANIZZATIVA GARE E CAMPIONATO PCS

1. La **FIPS** stabilisce che le gare PCS, nell'espressione agonistica, siano strutturate in un campionato nazionale suddiviso in gare dette anche Tappe regionali, generalmente a gironi con conseguente Finale Nazionale. I parametri organizzativi dettagliati, di strutturazione e ammissione delle squadre, sono sempre stabiliti da specifici "Regolamenti di Partecipazione" ai suddetti Campionati.
2. Alla **FIPS** sono annessi, facendone attivamente parte, i Coordinamenti Regionali/Interregionali Promotori che gestiscono e organizzano le gare regionali di qualificazione alla Finale.
3. Il presente Regolamento costituisce applicazione pratica dei principi contenuti nello Statuto della **FIPS** e se ne fa ampio rimando per tutti gli aspetti giuridici inerenti all'organizzazione delle tappe; viene di conseguenza emesso in pieno rispetto delle fonti normative primarie e cd. "secondarie" dal legislatore, quindi con esplicito riferimento alla Legislazione Sportiva, dell'Ente di Promozione Sportiva ASI e al C.O.N.I. ove applicabile. Per tutti i punti non richiamati o in caso di conflitto fa sempre fede la legislazione italiana vigente.
4. In quanto regolante l'attività competitiva ufficiale del Campionato Italiano Soft Air PCS e dei Campionati Regionali/interregionali annessi, altresì delle singole Gare o Tornei, il presente testo è applicabile solo in funzione di tornei ufficiali della **FIPS**. La verifica e l'omologa della legittimità di detta applicazione ricade sull'Organo Nazionale Arbitri Softair Pattuglie (d'ora in avanti ONASP) nelle modalità di seguito esposte.

PREPARAZIONE DELLA GARA PCS

5. Ciascuna Gara di Soft Air PCS che sia Tappa di Campionato Regionale, Interregionale, Campionato Nazionale PCS o Singola Gara o Torneo, è regolata da questo Regolamento di Gioco. Il mancato rispetto delle Norme indicate nel presente documento inficia la validità della competizione ai fini della classifica. Costituisce eccezione l'autorizzazione di un Responsabile Didattico/Dirigente Arbitrale Regionale o Nazionale con delega alla singola competizione che verifica nei modi e limiti stabiliti dall'ONASP se la competizione disponga dei requisiti necessari.
6. La conformità del terreno di gara e la validità della Gara devono essere predeterminate in collaborazione dal Comitato Organizzativo di Gara e dal Collegio Arbitrale ONASP (anche detto Staff Arbitrale di Gara) secondo i termini imposti dal presente Regolamento.
7. Il Collegio o Staff Arbitrale incaricato di arbitrare la Gara dovrà verificare, prima dell'inizio della stessa, la

rispondenza del terreno ai requisiti di sicurezza e richiedere che l'Organizzazione provveda, ove possibile, a segnalare o rimuovere per tempo eventuali ostacoli di intralcio ritenuti pericolosi allo svolgimento della gara. Qualora sia necessario derogare alle norme per quanto indicato al punto 6 e 7 è necessaria l'autorizzazione del Dirigente Arbitrale immediatamente superiore (Regionale se non coinvolto nella competizione nazionale in caso contrario).

8. Quando previsto o richiesto occorre verificare, per lo svolgimento della gara, le autorizzazioni della Pubblica Amministrazione territoriale (Comune, Provincia e Regione), nonché l'eventuale soddisfacimento dei requisiti di Pubblica Sicurezza richiesti dalla stessa (esempio: presenza di personale da adibire all'Ordine Pubblico).
9. Nella Gara PCS, come munizionamento delle ASG, è consentito il solo ed esclusivo utilizzo di pallini (BB) di diametro 6 mm e di esclusivo colore bianco (ai sensi del d. lgs 204/2010) con peso compreso tra 0,20 e 0,32 grammi in materiale organico foto o biodegradabile. Sarà onere di ogni operatore e/o ASD dimostrare in caso di controllo della Pubblica Autorità la biodegradabilità dei propri BB. Fa eccezione il caso in cui l'Ente giuridico responsabile del territorio di gioco/gara, che sia ente ambientale o di pubblica sicurezza, imponga per iscritto l'uso di pallini a bassa visibilità.

CONTROLLO DEI REQUISITI DEI GIOCATORI

10. Il Collegio Arbitrale, in collaborazione con il Comitato Organizzativo di Gara, prima di dare avvio alle manche di ogni singola squadra partecipante, dovrà effettuare i controlli di legittimità sociale, assicurativa e fisica degli atleti partecipanti, unitamente ai controlli sulla sicurezza individuale e degli strumenti o attrezzi di gioco (ASG - Air Soft Gun).
11. Sarà responsabilità esclusiva delle ASD o ASS partecipanti garantire che la loro associazione sia regolarmente costituita, regolarmente affiliata all'Ente di Promozione Sportiva ASI e regolarmente assicurata, nella sua struttura e nei singoli componenti partecipanti all'evento. Tale garanzia verrà sottoscritta attraverso distinta di partecipazione che fungerà da manleva nei confronti dell'organizzazione, nonché da autorizzazione dei partecipanti ad agire in nome e per conto delle ASD o ASS rappresentate.
12. Potranno essere ammesse, ai fini della partecipazione, squadre miste con un nome temporaneo di Team, nel caso di campionati, gare o tornei singoli, ossia con Atleti provenienti da diverse Associazioni, autorizzati e certificati dai rispettivi presidenti delle Associazioni di appartenenza, purché ciascuno di essi rispetti le condizioni dei precedenti punti. Non possono essere ammessi in nessun caso giocatori con squalifiche in corso.
13. Le certificazioni mediche idonee alla pratica del Soft Air nella forma competitiva sono quelle stabilite dalla normativa vigente in merito alle associazioni sportive dilettantistiche. Le certificazioni degli atleti che saranno impegnati nella gara, considerate valide come sopra esposto, sono a cura e responsabilità dei presidenti delle ASD. Per gli eventi agonistici la **FIPS** consiglia sempre il "certificato medico agonistico di tiro dinamico sportivo DR001".
14. Per semplificazione delle operazioni di controllo sopra esposte, a ogni ASD partecipante agli eventi con una sua Squadra, sarà fornito un documento prestampato e comune a tutti (da anticiparsi via mail in formato Excel) detto "Lista Partecipanti" e riportante nome, cognome, codice fiscale e numero di tessera degli atleti schierati in gara. Inoltre, il rappresentante o caposquadra si occuperà di presentare la "Dichiarazione Liberatoria" debitamente compilata e firmata in originale all'arrivo al campo di gara. Il numero sequenziale col quale compaiono i giocatori corrisponde anche al numero della fascia identificativa che ogni giocatore porterà ben visibile sul braccio dal briefing sino al debriefing. Il caposquadra, per convenzione, corrisponderà sempre al numero 1, mentre gli altri numeri sono liberi.
15. Sarà obbligo dell'organizzazione di gara verificare l'identità dei partecipanti, raccogliere le distinte di partecipazione e manleve controllandone i contenuti. **Il presidente della ASD stessa è ritenuto responsabile per la veridicità di tale documentazione.** Nelle fasi successive alla manifestazione potranno essere svolti controlli sui relativi tesseramenti degli atleti. Nel caso in cui un atleta risulti sprovvisto di tesseramento assicurativo presso l'EPS citato, viene applicata la sanzione di squalifica della ASD stessa a tale evento.
16. In caso di dimenticanza della documentazione richiesta la squadra in questione, su garanzia e responsabilità del proprio rappresentante legale o persona delegata, potrà ugualmente partecipare alla competizione, a patto che presenti la documentazione richiesta al responsabile del Comitato Organizzativo della stessa, entro e non oltre le 24 ore successive alla gara. La mancata presentazione della documentazione prevista e richiesta comporta la nullità della partecipazione e zero punti assegnati, con gli adeguamenti necessari alla classifica e ai punteggi e il deferimento del singolo e della ASD di fronte al Giudice Sportivo ONASP.

DIRETTIVE DI GARA PCS “LO STORYBOARD O BOOK”

17. Lo Storyboard è redatto dal Comitato Organizzativo di Gara in collaborazione col Collegio Arbitrale (Staff Arbitrale) e rappresenta il “Documento Guida” in cui sono riportate tutte le caratteristiche della Gara PCS, da considerare unitamente alle specifiche Direttive di Gara. Seguirà un briefing sul campo (o telematico) a opera del Comitato Organizzativo/Arbitrale per enunciare eventuali modifiche dell'ultimo minuto (per imprevisti o modificate condizioni di sicurezza), chiarimenti e direttive.
18. Obbligatoriamente, prima dello svolgimento di ogni Gara PCS, nei tempi necessari per la consultazione da parte di tutti i Giocatori Partecipanti, il Comitato Organizzativo deve stilare e diffondere il documento detto “Storyboard”. Tale documento deve contenere, oltre al numero degli OBJ, tutta la spiegazione tematica o trama della gara, indicando tutte le azioni da compiere per effettuare in modo corretto la conquista degli Obiettivi e l'acquisizione dei Bonus in ogni singolo Settore OBJ previsto, le eventuali Prove Speciali e le particolari metodologie esecutive, nonché i tempi e i punti di esecuzione, le attrezzature e le competenze necessarie (comprensivo del dettaglio delle attrezzature fornite dall'organizzazione) per il corretto svolgimento di quanto pianificato.
19. I metodi di trasmissione dello Storyboard, da parte del Comitato Organizzativo alle Squadre Partecipanti, possono essere espletati in più maniere. È importante che sia sempre garantita la chiara e corretta comunicazione delle Direttive di Gara almeno un'ora prima dell'inizio della gara stessa, considerando che i Team arrivano circa 60 minuti prima dell'orario di partenza a loro attribuito e devono ancora effettuare test ASG, briefing e vestizione. Quindi lo Storyboard può essere pubblicato e diffuso integralmente o con release e può contenere chiari rinvii ad argomenti di studio e approfondimento. Tali tematiche, se essenziali, sono da inserire nelle competenze richieste. Se non essenziali, ma facilitanti, devono essere indicate comunque in maniera identificabile nel testo.
20. Parti di descrizioni o informazioni possono essere anche indicate, tramite comunicazioni da reperire lungo il proseguo della gara, sotto forma di missive in busta, cartelli, indicazioni, ecc. o comunicate dagli Arbitri. Questo tipo di metodologia applicata per informare i giocatori attaccanti deve essere sempre specificata nello stesso Storyboard.
21. Sullo Storyboard, indicando marca e modello dello strumento GPS utilizzato per il rilevamento, possono essere indicate le coordinate cartografiche nel sistema cartografico UTM e relativo Map Datum dei seguenti punti fondamentali:
 - OBJ Primari di ogni Settore (Bandiera Rossa)
 - IN di ogni Settore (Bandiera Verde)
 - OUT di ogni Settore (Bandiera Gialla).Le coordinate, qualora fornite, possono anche essere date la mattina della gara.
22. Sullo Storyboard deve essere riportata la marca e il modello dello strumento di misurazione potenza (detto Crono) con cui vengono eseguiti i controlli di tutte le ASG nella fase di pre-gara.
23. Sullo Storyboard deve essere riportata la tabella dei punteggi previsti e assegnati in relazione alle corrette operazioni svolte durante la gara. A discrezione dell'Organizzatore, sullo Storyboard può essere riportato lo “Score Totale di Gara”, cioè la somma di tutti i punteggi totalizzabili durante l'intera gara, esclusi i punteggi riferiti all'eliminazione dei Giocatori Difensori ed eventuali Comparse.
24. Sullo Storyboard, se ritenuti coerenti e quindi avallati e omologati dall'ONASP, saranno segnalati qualsiasi altra situazione, apparato o procedura non esplicitamente prevista dal Regolamento di Gioco capace di arricchire l'esperienza di gara degli operatori coinvolti.

IL PERCORSO DI GARA PCS “CAMPO DI GIOCO”

25. In ciascuna gara si sviluppano 5 o 6 “game” detti anche “scenari” o “settori OBJ” disposti in successione lungo un percorso prestabilito. All'interno di ogni settore OBJ, la squadra partecipante affronta avversari accuratamente posizionati dal Comitato Organizzativo di Gara.
26. Ogni “settore” comprende gli OBJ veri e propri (Obiettivo Primario e Secondario) e altre prove dette Bonus (almeno 2, max 4) i quali, se compiuti in maniera corretta come esposto nelle Direttive di Gara riportate sullo Storyboard, danno la possibilità alle squadre Partecipanti di guadagnare punteggi positivi prestabiliti.
27. Pur essendo la PCS nata in ambiente boschivo, qualora vi siano adeguati presupposti di sicurezza e con gli stessi criteri, si possono svolgere anche Settori OBJ in scenario urbano caratterizzato da costruzioni in muratura e simili o a composizione mista di scenari (boschivo e urbano). Sempre secondo il concetto sopra esposto possono essere utilizzati/e, nel contesto scenografico del gioco, anche attrezzature dismesse quali mezzi (carlinghe, bus, automezzi, natanti, ecc.) o strutture (ponti, capannoni, moli, ecc.).
28. I Trattati di Trasferimento, oltre a consentire lo spostamento delle Squadre Partecipanti da un Settore OBJ all'altro, possono essere utilizzati, a discrezione del Comitato Organizzativo, per far svolgere alle Squadre

Partecipanti delle Prove Speciali di carattere tecnico o fisico, le cui corrette procedure e tempi di esecuzione saranno indicate nelle Direttive di Gara riportate nello Storyboard.

29. La lunghezza di ogni trasferimento dovrà essere adattata al terreno e al contesto, l'organizzazione dovrà fare in modo che durante l'avvicinamento al settore successivo non si possano acquisire informazioni visive o acustiche sulle dinamiche di gioco. In ogni caso, la distanza, i tempi e le eventuali prove devono tenere conto che nel tempo (di prassi dieci minuti) le squadre devono ricaricare ed eventualmente riesaminare le azioni da svolgere nel settore successivo.
30. I limiti del Percorso di Gioco, stabiliti e comunicati alle squadre dagli Arbitri o dagli Organizzatori, possono essere individuati attraverso bandiera a due colori (nastro bianco/rosso) o altro strumento di perimetrazione anche fisso (esempio: un muro di cinta presente sul terreno o un argine). I giocatori che superano tali limiti nel punto fissato dal Collegio Arbitrale saranno sanzionati come indicato nella Tabella Sanzioni ONASP.

I SETTORI OBJ

31. L'OBJ Primario è segnalato da bandiera di colore rosso, l'OBJ Secondario da una di colore bianco.
32. Nel caso di Obiettivi Primari o Secondari in ambiente urbano, oppure all'interno di singole costruzioni, le bandiere dovranno essere collocate davanti all'ingresso principale che conduce al punto esatto degli obiettivi stessi (prestando attenzione alla fattispecie di Obiettivo in Struttura Presidiata, di cui all'art.82).
33. All'interno dei Settori OBJ sono inoltre sistemati almeno 2 e massimo 4 Bonus, di cui non viene mai segnalata l'esatta posizione e che rappresentano i punti in cui vanno eseguite delle azioni ulteriori di gioco diverse dalla conquista OBJ.
34. I Settori OBJ dovranno avere un'ampiezza pari a non meno di 50 metri di raggio, considerando come ipotetico centro di un cerchio immaginario la bandiera rossa, che segnala l'OBJ Primario e 200 metri di lunghezza massimi da IN a OUT. La bandiera rossa dovrà essere sempre posizionata nella condizione di essere raggiunta con un dispiegamento delle squadre in gioco (possibilità di manovra e movimento) di 360° intorno a essa, considerato sempre l'inizio dell'azione nel punto IN di ingresso nel Settore OBJ. Tale presupposto di manovra può parzialmente venire meno solo nel caso vi siano dei punti di passaggio considerati pericolosi (esempio: corsi d'acqua profondi o forti dislivelli del terreno) o preclusi ai giocatori (esempio: proprietà private o zone coltivate). In questi casi le diverse modalità di accostamento al punto OBJ Primario preso in considerazione devono essere sempre segnalate dall'Organizzazione di Gara, indicate sulle Direttive di Gara riportate nello Storyboard e ribadite dagli Arbitri, durante la gara stessa, alle squadre partecipanti e debitamente segnalate in modo visibile.
35. Tutti i Settori OBJ disposti in una gara dovranno essere segnalati nel loro punto di ingresso delle squadre in gioco (Punto IN) da una o due bandiere di colore verde e nel loro punto di uscita delle squadre (Punto OUT) da una o due bandiere di colore giallo. Si raccomanda di dare adeguata segnalazione della bandiera verde con il nastro ad alta visibilità, costruendo ove possibile, una vera e propria porta d'ingresso che sia chiaramente identificabile.

AZIONI E FASI DI GIOCO

36. Le azioni che ogni Squadra Attaccante, durante la gara PCS è chiamata a svolgere per ottenere il maggior numero dei punti a disposizione sono:
 - La conquista del più alto numero possibile di OBJ Primari
 - La conquista del più alto numero possibile di OBJ Secondari
 - L'acquisizione del più alto numero possibile di Bonus
 - L'eliminazione del maggior numero possibile dei Giocatori Difensori
 - L'Esfiltrazione/ Uscita al Punto OUT di ogni settore OBJ con almeno un giocatore attivo (non eliminato)
 - Il superamento del maggior numero di Prove Speciali (se previste).
37. Le azioni che comportano punteggi negativi sono:
 - La perdita di un operatore (per fuoco nemico/amico, eliminazione arbitrale o di altra natura collegata allo scenario)
 - L'eliminazione di figuranti, VIP o altro personale quando indicato nello Storyboard.
38. La conquista degli Obiettivi Primario (+500) e Secondario (+300) assegnano dei punteggi positivi prestabiliti. Tali operazioni possono essere collegate fra loro quindi, l'una "Azione OBJ Primario" consequenziale e vincolata all'altra "Azione OBJ Secondario" (esempio: trovare la chiave/aprire la cassaforte = Opzione 1). È altresì possibile mantenere indipendenti i due obiettivi, consentendo l'acquisizione dei punti come normalmente previsto dal Regolamento (esempio: Primario - distruggere radar / Secondario - distruggere batteria missilistica = Opzione 2). Ogni azione di conquista correttamente svolta assegna il suo punteggio

prestabilito, senza aver necessariamente eseguito entrambe le azioni. Il combinato disposto delle due opzioni sopra citate genera una terza possibilità, l'obiettivo Secondario costituisce semplificazione per il raggiungimento del Primario, che rimane comunque conseguibile autonomamente (esempio: indicazione del codice corretto / ricerca tra molti codici e apertura valigetta = Opzione 3). Sarà compito del Comitato Organizzativo di Gara chiarire, nello Storyboard e/o tramite spiegazione arbitrare, quale rapporto intercorre tra i due elementi. A scanso di possibili interpretazioni e per la massima trasparenza, in fase di Storyboard e di briefing, il Collegio Arbitrale dovrà precisare quale delle tre Opzioni si applica al settore.

39. L'acquisizione dei Bonus assegna dei punteggi positivi prestabiliti (+200). Tali operazioni o azioni di acquisizione sono indipendenti le une dalle altre e quindi non possono mai essere vincolate alla corretta esecuzione di un altro bonus o di un Obiettivo (primario o secondario).
40. L'eliminazione di tutti i Giocatori Difensori disposti all'interno di un Settore OBJ non può mai rappresentare una procedura di conquista di Obiettivi Primari, Secondari o Bonus. Fa parziale eccezione l'eliminazione completa di una parte o aliquota dei Giocatori Difensori presenti in un Settore OBJ, identificati ai fini del gioco come Scorta, Sentinelle, Carcerieri, etc. che possono costituire Obiettivo Primario, Secondario o Bonus. Sarà poi responsabilità del Collegio Arbitrale chiarire nello Storyboard modi, tempi e modalità d'identificazione (chiara e inequivocabile).
41. I giocatori delle Squadre di Attacco verranno accompagnati o indirizzati nel punto di partenza della manche, prestabilito e uguale per tutti, da dove potranno muoversi solo dopo il segnale arbitrale d'inizio gioco. L'inizio dell'azione di gioco nel Punto IN d'ingresso del Settore OBJ (bandiera verde) per tutti i giocatori, è segnalato dall'Arbitro di Settore con un unico fischio d'inizio.
42. Il termine dell'azione di gioco nel Settore OBJ, viene segnalata acusticamente dall'Arbitro di Settore a tutti i giocatori. Il termine dell'azione di gioco in ogni Settore OBJ (segnalata dall'Arbitro di Settore) sarà decretata da:
 - Esaurimento del tempo previsto di gioco (tre fischi)
 - Eliminazione totale della Squadra Attaccante (unico fischio prolungato)
 - Uscita di tutti i Giocatori Attaccanti attivi (non eliminati) al Punto OUT del settore OBJ (unico fischio prolungato).
43. Non è mai necessario, per la legittimazione dei punti di conquista OBJ e acquisizione Bonus, che la quadra d'Attacco esfiltri un giocatore entro il tempo massimo prestabilito; i punti guadagnati con le corrette esecuzioni rimangono tali anche in caso di eliminazione integrale di tutti i giocatori della Squadra di Attacco.
44. Alle Squadre di Attacco che riescono entro il tempo massimo stabilito a esfiltrare, cioè uscire all'OUT del Settore OBJ (bandiera gialla), con almeno un giocatore attivo in gioco (non eliminato), sarà assegnato un punteggio positivo (detto Bonus Esfiltrazione, +100).
45. Nel caso in cui un'azione di Conquista OBJ (Primario o Secondario), oppure l'Acquisizione Bonus prevedano specificatamente la liberazione (prelievo dal luogo in cui si trova) di ostaggio o più di essi (che questi elementi siano materialmente rappresentati da comparse, oppure da manichini), questi dovranno essere sempre prelevati in una "Zona Sicura" di gioco caratterizzata dalle seguenti disposizioni:
 - La Zona Sicura di Gioco deve essere visibilmente indicata, delineata e circoscritta con l'utilizzo di bindella a due colori (nastro giallo/nero)
 - La Zona Sicura di Gioco non può essere interessata dal tiro delle ASG dei Giocatori Difensori e viceversa dal tiro di risposta dei Giocatori Attaccanti presenti all'interno della Zona stessa
 - Eventuali colpi occasionali che la attraversino non hanno conseguenza sino a che gli operatori (e il VIP) non saranno usciti fisicamente dalla Zona Sicura di Gioco.
 - I giocatori attaccanti non possono sparare dall'interno della Zona Sicura né sporgersi per effettuare un tiro.
46. L'Esfiltrazione o trasporto al Punto OUT di uscita di un Settore OBJ di un qualsiasi elemento di gioco, che sia rappresentato da un oggetto, un simulacro, una comparsa, un manichino o tutto ciò annesso e utilizzabile allo stesso fine, non può mai rappresentare una condizione di Conquista di OBJ Primario. Altresì, tale azione, può essere utilizzata come azione di Conquista di OBJ Secondario o Acquisizione Bonus.
47. Nel caso si vogliano utilizzare delle comparse (figuranti) per le eventuali azioni di Conquista OBJ Secondario, oppure per l'acquisizione di Bonus, che ne prevedano l'esfiltrazione al Punto OUT di uscita del Settore OBJ, tale comparsa dovrà essere interpretata obbligatoriamente da un soggetto qualificato come Arbitro ONASP (appartenente allo Staff Arbitrale di Gara), così che possa valutare con competenza e imparzialità i colpi a segno subiti. Nel caso in cui ci siano più ostaggi è sufficiente che uno solo sia Arbitro ONASP. Il suo ambito di valutazione arbitrale è limitato esclusivamente all'eliminazione propria o degli altri ostaggi, fatto salvo eventi di particolare gravità sanzionabili con un cartellino rosso secondo la Tabella Sanzioni ONASP.
48. Nel caso in cui l'OBJ Primario preveda la liberazione di ostaggi (comparse o manichini) oppure il recupero di un oggetto, e la loro successiva esfiltrazione al Punto OUT del Settore OBJ come azione di Conquista OBJ Secondario, le bandiere (rossa e bianca) dovranno essere collocate affiancate (anche fissate allo stesso palo). Ciò avviene in quanto la bandiera rossa indica e segnala il punto dell'Obiettivo Primario mentre quella bianca, in questo caso specifico, il punto di inizio dell'azione di Conquista dell'OBJ Secondario e di

conseguenza, quello di partenza del percorso di esfiltrazione che condurrà al punto OUT, a sancire il termine dell'azione stessa.

49. Altresì, se tale tipo di azione di esfiltrazione viene utilizzata come Acquisizione Bonus, essa non avrà bisogno di alcuna segnalazione con bandiera, fermo restando le modalità espone riguardanti comparse, manichini oppure oggetti.
50. Nel caso il Comitato Organizzativo della Gara disponga o fornisca, nel contesto del gioco, l'utilizzo di fumogeni utili nelle azioni per la Conquista OBJ o Acquisizione bonus, ne deve sempre specificare, indicandoli sullo Storyboard, i seguenti parametri e procedure d'uso:
 - Il luogo dell'utilizzo (Settore OBJ)
 - Il tempo di utilizzo
 - Il tipo di fumogeno ammesso
 - La corretta procedura di utilizzo (sempre in sicurezza)
 - L'elemento di punteggio (Conquista OBJ e/o Acquisizione Bonus).Qualsiasi altro utilizzo improprio o non previsto dei fumogeni, sarà sanzionato a norma di regolamento quale disturbo volontario alla visuale e all'azione dell'Arbitro.

TEMPI DI GIOCO

51. Un settore standard ha una durata di 20 minuti e un trasferimento di 10 minuti. Ne consegue che i tempi teorici di un torneo si aggirino intorno alle due ore e mezza. Con l'autorizzazione del Responsabile Regionale di competenza si possono adottare tempi differenti per adattarli a circostanze particolari.
52. La fase di gioco in un settore OBJ non può avere un tempo di gioco inferiore ai 15' (quindici minuti) e superiore ai 25' (venticinque minuti). Per evitare ritardi tutti i settori devono avere la medesima durata, salvo deroghe autorizzate.
53. Considerando le responsabilità e le conseguenze, di cui all'art. 122, si consiglia l'utilizzo di prove speciali (esempio: marce a tempo) per tenere bassi i tempi di trasferimento.

IDONEITÀ DELLE ASG "AIR SOFT GUN"

54. Tutte le ASG di tutti i Giocatori Partecipanti, che siano Attaccanti o Difensori, dovranno essere testate sul campo di gioco, prima della gara, mediante specifica attrezzatura e sotto stretto controllo arbitrale. Il Test dovrà essere tassativamente effettuato prima dell'inizio gara, ma potrà essere effettuato, a discrezione dell'Organizzazione o su richiesta arbitrale e senza alcun preavviso, durante o dopo la gara anche in modalità "a campione". La misurazione si effettua alla volata mantenendo così un margine rispetto alla normativa italiana che prevede la misurazione a un metro.
55. La misurazione viene sempre effettuata con strumenti omologati e indicati, in marca e modello, sul documento di presentazione della gara "Storyboard". Valgono solo ed esclusivamente i controlli effettuati sul posto dagli Arbitri preposti con gli strumenti presenti, indicati e omologati.
56. L'ASG dovrà essere testata con il sistema HOP-UP completamente aperto e se la replica dispone di un silenziatore o altri accessori non amovibili, verrà ispezionato nei modi che l'Arbitro riterrà opportuni per sincerarsi della validità della misurazione.
57. Ogni ASG dovrà effettuare 5 tiri di prova e sarà ritenuto valido il valore medio ottenuto che, tassativamente, non dovrà superare il limite prescritto dal Regolamento e cioè 0.99 joule di potenza. In caso di replica con risultato medio > 0,95 verrà testata anche a raffica con hop up inserito per verificare che, in assetto di gioco, esprima gli stessi valori. In caso di risultato over joule, si produrranno un totale di 5 brevi raffiche sulle quali calcolare il valore medio come per il colpo singolo.
58. Ogni ASG, una volta testata e ritenuta valida, dovrà essere marcata con un'etichetta adesiva del tipo "antimanomissione". Tale etichetta, posizionata sul corpo dell'ASG, in un'area che non pregiudichi il buon funzionamento della stessa, dovrà essere presente per tutta la durata della gara per essere controllata in qualsiasi momento. Le ASG con potenza superiore a 0.99 Joule (con Hop Up disinserito) verranno trattenute dal Comitato Organizzativo di Gara fino al termine della manifestazione. Le ASG non conformi al test di misurazione elettronica non saranno ammesse al gioco neppure in sostituzione di ASG danneggiate o inattive per motivi tecnici. È ammesso l'uso di qualunque marca di ASG purché rispettante i citati requisiti di potenza.
59. È fatto divieto di utilizzo delle repliche HPA (high pressure airsoft) sia per i giocatori attaccanti che per il personale di difesa.

LA SQUADRA PARTECIPANTE “GIOCATORI ATTACCANTI” E LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

60. Le Squadre Partecipanti (Team) ammesse a ogni Gara PCS devono avere un numero massimo di 6 (sei) giocatori (detti Attaccanti).
61. I giocatori di ognuna delle Squadre Partecipanti devono essere identificabili da una fascia posta sulla parte alta del braccio destro. Ogni regione avrà un colore identificativo e ogni Squadra Partecipante sarà individuabile da un numero a essa abbinato. Ogni squadra partecipante dovrà, in accordo con il coordinamento di appartenenza, procurarsi tali fasce identificative per partecipare alle manifestazioni.
62. Nella Squadra Partecipante deve essere sempre identificato il giocatore con il ruolo di Caposquadra con la fascia identificativa numero 1. In caso di ritiro dal gioco di quest'ultimo, il ruolo di Caposquadra passerà ad altro giocatore della squadra, identificabile dagli arbitri su loro richiesta.
63. Il vestiario base (giacca/casacca e pantalone), inteso come “Pattern Mimetico” (semplicemente mimetismo) dei Giocatori Attaccanti, deve presentare delle caratteristiche simili (uniformità) per tutti i giocatori della stessa squadra, tali da essere facilmente identificabili dagli Arbitri durante il gioco e aiutare tutte le parti coinvolte a distinguere l'attacco dalla difesa. Le attrezzature individuali indossate, come giberne, gilet-combat, zaini e altro, possono essere a scelta dei giocatori.
64. La composizione iniziale (a inizio gara) non completa della Squadra Attaccante NON comporta una perdita in punti in ogni Settore OBJ come se il o i giocatori mancanti fossero eliminati. Viene annotata l'anomalia sul referto di gara e si può procedere regolarmente. Qualora questo crei qualche difficoltà (esempio: suddivisione obbligatoria in aliquote) sarà l'Arbitro del Settore, sentito il parere del Responsabile del Collegio Arbitrale, a risolvere sul momento la situazione. Tale regola ha valore anche nel caso in cui la squadra, che pur iniziando la gara con il numero regolare di giocatori, durante il gioco subisca un abbandono di uno o più operatori per cause di forza maggiore.
65. Ogni giocatore della Squadra Partecipante (Team) deve avere un giubbotto/pezza rossa da mostrare/indossare quando eliminato.
66. Ogni Giocatore Attaccante potrà avere una sola ASG a raffica e una sola pistola di back up con funzionamento elettrico, a gas, a molla o misto (sono ammessi anche i modelli a raffica). La pistola di back up non potrà essere alimentata con caricatori maggiorati ma solo con caricatori standard, in numero illimitato. Sono ammesse, come scorta, solo due (2) ASG a raffica di squadra che abbiano passato positivamente i controlli di potenza esposti.
67. È consentito ai Giocatori Attaccanti l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capienze diverse anche di tipo elettrico.
68. È consentito, ai Giocatori Attaccanti attivi, lo scambio di ogni attrezzatura durante il gioco. È consentito altresì recuperare ASG, caricatori o attrezzatura anche dagli operatori attaccanti eliminati, a patto che questi ultimi diano un aiuto minimo (esempio: estrarre l'oggetto richiesto dallo zaino o dal combat jacket), senza spostarsi, segnalare la propria presenza o facilitare in altro modo il recupero. In tal caso si applicherebbe la sanzione prevista per il giocatore eliminato che fornisce indicazioni ai compagni (vedi Tabella Sanzioni ONASP).
69. È ammesso, per i Giocatori Attaccanti durante il gioco, l'uso delle radio le cui frequenze, diverse per ogni squadra in gioco, verranno stabilite dal Comitato Organizzativo di Gara. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.
70. È severamente vietato ai Giocatori Attaccanti l'uso di armi proprie o improprie di qualsiasi tipo, fanno eccezione gli strumenti e le lame che la Legge consente in vincolo strumentale all'attività svolta. Si faccia riferimento alla normativa vigente sul punto.
71. È Consentito ai Giocatori Attaccanti, per comodità o estetica, l'utilizzo di ottiche per ASG con qualsiasi tipo di ingrandimento lenticolare e congegni di aiuto al puntamento. Sono però esclusi dall'utilizzo in gara tutti gli apparati di puntamento a rilevamento termico o a infrarossi. Qualsiasi sistema di mira diverso da quelli standard va esplicitamente autorizzato dal Collegio Arbitrale di Gara in forma scritta e verbalizzata, che prenderà la propria decisione inappellabile in ottemperanza al Regolamento di Gioco PCS. La sola presenza sul campo di gara di uno strumento vietato dal presente articolo costituisce “Illecito sportivo conclamato ai fini di alterare il risultato” (vedi Tabella Sanzioni ONASP).
72. È vietato durante le azioni di gioco, da parte dei Giocatori Attaccanti, l'utilizzo di granate a mano funzionanti con sistemi di espulsione dei pallini (BB) mediante gas compresso (nella fattispecie > bombe a mano a CO2 e/o aria compressa o simili) e detonanti (nella fattispecie > involucri a petardo o simili). Possono essere previste in particolari condizioni di sicurezza delle eccezioni, assimilabili a quanto visto per i fumogeni, in cui la granata (omologata) venga usata per il compimento dell'azione e non per eliminare un difensore. Altresì, è anche vietato l'utilizzo, sempre da parte dei soli Giocatori Attaccanti, di mine con qualunque sistema di funzionamento. È inoltre vietato il lancio di rami, sassi o materiale edile al fine di distrarre l'attenzione dei difensori. Qualora il lancio sia doloso, effettuato con l'intento di colpire effettivamente una delle parti in gioco, l'Arbitro è tenuto ad applicare la sanzione prevista (vedi Tabella Sanzioni ONASP).

IL PERSONALE DI DIFESA E LA LORO ATTREZZATURA DI GIOCO

73. Il presidio dei Settori OBJ è affidato a un numero prestabilito di difensori che va da un minimo di 2 a un massimo di 4, scelti e incaricati dal Comitato Organizzativo di Gara che, sotto il controllo arbitrale, provvederà inoltre al loro posizionamento. Nell'ipotesi di 4 difensori impiegati per Settore OBJ, potranno essere utilizzate un massimo di 3 ASG a raffica (simulacri di fucili, mitragliatrici o SMG di ogni epoca e/o fittizie) + 1 arma a colpo singolo (fucili bolt action, fucili a pompa, pistole etc.).
74. Il compito dei difensori è quello di presidiare e ostacolare, in maniera equa e del tutto imparziale, le azioni di conquista degli OBJ e tutte le altre azioni previste da parte delle squadre in gioco che impegnano i Settori OBJ durante la loro manche. I difensori non hanno in alcun modo incarichi e poteri arbitrali, essi sono a tutti gli effetti solo giocatori e di conseguenza soggetti al rispetto del Regolamento di gioco e delle mansioni per loro previste dallo stesso. Nell'espletare le loro funzioni, nella piena consapevolezza che il nostro sport è "di situazione" e comporta eventi sempre diversi, devono operare ricercando la maggiore ripetibilità possibile, evitando quindi comportamenti diversi di fronte alla medesima situazione.
75. È altresì possibile prevedere settori OBJ non presidiati (OBJ con "Ribelli" o "Difesa dall'ondata"). In questo caso i Ribelli (minimo 6 e massimo 12 giocatori) non potranno presidiare la zona di esecuzione, arriveranno dopo un dato tempo di attesa stabilito dal Comitato Organizzativo, non conosciuto ma univoco e distinguibile per tutti da un segnale d'allarme (esempio: attivazione di sirena, detonazione di petardo, ecc.). L'arrivo dei Ribelli può avvenire nelle seguenti modalità che dovranno essere comunicate, in modo inequivocabile, nello Storyboard:
- ondata unica numerosa
 - ondate multiple
- L'eliminazione della totalità dei ribelli o una determinata aliquota non può mai rappresentare la conquista di OBJ Primario, OBJ Secondario né, tantomeno, l'acquisizione di Bonus, ma verranno conteggiati come i normali difensori a presidio (+ 10pt cadauno). Trattandosi di un rovesciamento delle normali condizioni di gioco, le modalità organizzative vanno condivise con il Referente Regionale che supervisiona lo Storyboard.
76. Non vi è nessuna limitazione alla scorta di ASG nei Settori OBJ a uso dei Giocatori. È consentito ai Giocatori Difensori l'utilizzo di qualsiasi tipo di caricatore di ASG con capacità diverse anche di tipo elettrico.
77. È consentito ai Giocatori Difensori l'uso delle radio, le cui frequenze verranno stabilite dal Comitato Organizzativo e saranno diverse per ognuno dei Settori OBJ. Sarà possibile utilizzare solo sistemi di comunicazione LPD e PMR a concessione governativa per il libero utilizzo.
78. Il vestiario dei Giocatori Difensori non ha vincoli particolari di uniformità, viene deciso e comunicato agli stessi dal Comitato Organizzativo, in base alle esigenze scenografiche e di ambientazione della gara stessa. Ogni giocatore della Difesa deve avere un giubbotto/pezza rossa da mostrare/indossare quando eliminato.
79. È severamente vietato ai Giocatori Difensori l'uso di armi proprie o improprie di qualsiasi tipo, fanno eccezione gli strumenti e le lame che la Legge consente in vincolo strumentale all'attività svolta. Si faccia riferimento alla normativa vigente sul punto.
80. È Consentito, ai Giocatori Difensori, a soli fini specifici del ruolo di difesa nei Settori OBJ a loro assegnati, per comodità o estetica, l'utilizzo di ottiche per ASG con qualsiasi tipo di ingrandimento lenticolare e congegni di aiuto al puntamento. Sono però esclusi dall'utilizzo in gara tutti gli apparati di puntamento a rilevamento termico o a infrarossi. Qualsiasi sistema di mira diverso da quelli standard va esplicitamente autorizzato dallo Staff Arbitrale di Gara in forma scritta e verbalizzata, che prenderà la propria decisione inappellabile in ottemperanza al Regolamento di Gioco PCS.

POSIZIONAMENTO DEI GIOCATORI DIFENSORI

81. Prima dell'inizio di ogni manche, i Giocatori Difensori disposti in ogni Settore OBJ, sotto il controllo dei rispettivi Arbitri di Settore, dovranno posizionarsi secondo le direttive organizzative (in base a quanto stabilito dal Comitato Organizzativo e/o Collegio Arbitrale) all'interno del Settore OBJ, facendo attenzione a:
- Non prendere posizione entro un raggio inferiore ai 5 metri dal palo con Bandiera Rossa indicante l'Obiettivo Primario
 - Non prendere posizione entro un raggio inferiore ai 5 metri dal palo con Bandiera Bianca indicante l'Obiettivo Secondario
 - Non prendere posizione a meno di 20 metri dai punti IN e OUT di ingresso e uscita del Settore OBJ.
- Non è consentito, ai Giocatori Difensori, colpire i Giocatori Attaccanti in prossimità dell'ingresso IN. Essi possono "ingaggiare" la squadra di attacco solo dopo che almeno un suo elemento (Giocatore Attaccante) abbia superato la distanza di 20 metri dall'IN. Diversa è la situazione in prossimità dell'OUT, dove non possono essere posizionati difensori a meno di 20 metri dalla bandiera gialla, ma l'attaccante può comunque

essere oggetto di tiro da parte delle ASG difensive fino a quando non l'avrà fisicamente oltrepassata (certificando così la propria esfiltrazione). Sarà comunque sempre cura dell'Organizzazione e degli Arbitri, prima della gara, ricordare ai difensori le giuste norme di posizionamento e le regolari distanze di ingaggio.

82. In merito alle indicazioni dell'articolo precedente le sanzioni sono le seguenti:
- Nel caso di Operatore nei 20 metri o tiro dentro i 20 metri prima del superamento del limite, è prevista l'eliminazione arbitrale del difensore e, se necessario, il reintegro degli operatori attaccanti eliminati (facoltativa la ripartenza dall'IN del settore senza il difensore)
 - Nel caso di Operatore negli ultimi 20 metri, è prevista l'eliminazione arbitrale del difensore e, se necessario, il reintegro degli operatori eliminati
 - Nel caso di Operatore nei 5 metri dalla bandiera dell'obiettivo primario o secondario, l'Arbitro ha il dovere di eliminare (cd. "eliminazione arbitrale") il difensore e consentire la ripresa del gioco senza sanzioni o modifiche di punteggi. Fa eccezione alla regola dei 5 metri una eventuale struttura (tipicamente un bunker) che, per sua stessa natura e funzione, non può essere garantita come libera. In quel caso la bandiera rossa verrà posizionata all'ingresso della struttura e verrà data notizia al briefing di settore dell'eccezione presente (cd. "Obiettivo in struttura presidata").
83. I Giocatori Difensori disposti, in ogni Settore OBJ, hanno all'interno di esso libera possibilità di movimento e posizionamento su esplicite direttive organizzative (fermo restando i presupposti del punto precedente), a condizione che il punto di partenza (inizio ingaggio) di ognuno di loro, al momento dell'ingresso delle squadre all'IN del proprio Settore OBJ, sia sempre il medesimo e conosciuto dall'Arbitro di Settore. Movimenti e condotte devono essere improntati alla massima ripetibilità, minimizzando con la preparazione gli elementi di improvvisazione.
84. Nel caso il Comitato Organizzativo di Gara decida di predisporre dei difensori fissi all'interno dei Settori OBJ, tali difensori dovranno, sotto il controllo arbitrale, mantenere la medesima posizione nei confronti di tutte le squadre attaccanti in gioco. Il movimento del difensore (solo in questo specifico caso) sarà considerato dai Direttori di Gara come eliminazione del difensore stesso.

COMPARSE E PERSONAGGI

85. Per esigenze tematiche, scenografiche, di ambientazione o di semplice trama, il Comitato Organizzativo di Gara può utilizzare, per lo svolgimento del gioco, persone in qualità di comparse. Tali personaggi possono partecipare attivamente al gioco in qualità di "attori", difensori o un mix dei due. Quindi potrebbero, elemento da chiarire bene nello Storyboard, essere in grado di eliminare gli elementi delle Squadre di Attacco o interagire in altre maniere con la riuscita del "game". La comparsa armata può essere dotata sia di ASG lunga che corta se rientra nel conteggio complessivo dei Difensori di cui fa effettivamente parte, divenendo a tutti gli effetti un Giocatore Difensore. Le comparse non armate non hanno limitazioni, fatto salvo il rispetto dei principi di ripetitività dei comportamenti al fine di consentire la misurazione della prestazione sportiva.
86. Le Comparse possono anche essere utilizzate per l'acquisizione di punti positivi o negativi (esempio: la comparsa difensore eliminata vale sempre almeno +10 punti mentre la comparsa detta "civile" eliminata inavvertitamente vale -10 punti o altro valore stabilito dallo Storyboard). Le modalità di acquisizione o perdita dei punti sono uno dei metodi di arricchimento dell'esperienza di gioco ma vanno spiegati chiaramente nello Storyboard.

REGOLE D'INGAGGIO

87. Si ritengono validi, al fine dell'eliminazione del giocatore avversario, tutti i colpi diretti contro la sua sagoma ovunque la raggiungano (ASG compresa). Il giocatore colpito deve ritenersi eliminato dal gioco e deve usare la corretta procedura di dichiarazione (visiva e/o vocale), estrarre il fazzoletto rosso e rimanere nell'area in cui è stato colpito salvo diversa indicazione arbitrale.
88. Non sono mai considerati validi ai fini dell'eliminazione dei giocatori (Attaccanti e Difensori) i colpi a segno di rimbalzo, sia in ambiente boschivo che urbano, ma anche in tutte le altre situazioni o ambientazioni previste. Dato che è un elemento difficilmente autovalutabile, l'operatore che avverte un colpo a destinazione è tenuto alla dichiarazione. Sarà l'Arbitro, se opportuno, a rimmetterlo in gioco giudicando il colpo di rimbalzo.
89. Non sono mai ritenuti validi i colpi "spioventi" o "a pioggia" (detti anche a palombella) dietro ostacoli e protezioni di qualunque tipo e in qualunque contesto di tipologia di campo di gara. Tale prescrizione è valida quando si attua un colpo a mortaio, alterando la balistica ordinaria delle ASG. In ogni caso l'operatore che avverte un colpo a destinazione è tenuto alla dichiarazione. Sarà l'Arbitro, se opportuno, a rimmetterlo in gioco giudicando il colpo "a palombella".
90. Sono validi, ai fini dell'eliminazione dal gioco, anche i colpi portati a segno tra giocatori attaccanti della stessa

- squadra o tra difensori (detta anche situazione blu su blu).
91. Un qualsiasi giocatore può effettuare solo l'autodichiarazione e non può dichiarare l'eliminazione di un giocatore avversario. In caso di contestazione, spetta all'Arbitro più vicino ai giocatori coinvolti nell'ingaggio contestato, dichiarare sul momento un giocatore eliminato o meno, con facoltà di applicare anche le eventuali forme di sanzione previste.
 92. I Giocatori Difensori non sono assolutamente né Arbitri né loro collaboratori. Non hanno diritto di effettuare segnalazioni o rimostranze.
 93. È assolutamente vietato per tutti i giocatori, qualsiasi ruolo essi ricoprano, sporgere l'ASG da qualunque tipo di riparo per sparare e sventagliare alla cieca senza il corretto allineamento occhio-ASG-bersaglio (detto Tiro alla Talebana). Lo sporgere della ASG deve essere sempre accompagnato dal corpo in posizione di punteria, quindi, il giocatore deve per forza di cose offrire all'avversario una seppur minima parte del corpo utile per eseguire un tiro con l'ASG correttamente impugnata. Non esiste una quota minima o un comportamento univoco, ma sarà l'Arbitro, che ravvisi una irregolarità nel comportamento di gioco descritto, a eliminare di diritto dal gioco il giocatore imputato nella scorrettezza (detta eliminazione arbitrale).
 94. Un particolare tipo di eliminazione è dato dal termine del tempo stabilito. Qualunque operatore non esfiltrato all'OUT di Settore va considerato eliminato.
 95. Si ritengono validi al fine dell'eliminazione di ogni giocatore, qualsiasi ruolo esso ricopra, tutti i colpi diretti contro qualsiasi dispositivo (impugnato) sporgente come specchietti o altri strumenti utili per l'osservazione da dietro angoli e aperture. Sono esclusi eventuali periscopi campali fissati su supporti e di fatto messi a disposizione dall'Organizzazione per ragioni tematiche, scenografiche e di gioco, perché non facenti parte delle dotazioni individuali dei giocatori.
 96. Per motivi di sicurezza dei giocatori, quando il Comitato Organizzativo e lo Staff Arbitrale lo ritengono necessario, può essere obbligatorio per tutti i giocatori l'utilizzo delle ASG nella modalità "colpo singolo". Tale situazione di gioco, che potrebbe verificarsi su tutto il campo di gara e soprattutto all'interno di ambienti chiusi (principalmente costruzioni) dove la possibilità d'ingaggio può risultare ravvicinata, dovrà essere riportata sullo Storyboard e segnalata dagli Arbitri di Settore alle squadre prima dell'inizio dell'azione stessa. L'errore in un momento di foga o per malfunzionamento non può comportare direttamente l'eliminazione. Va letto in un'ottica più completa di condotta e rispetto per le regole, il gioco e gli avversari e, se si rende necessario, va sanzionato in questi termini come da Tabella Sanzioni.
 97. All'interno di un Settore OBJ, oltre alle situazioni già previste e regolamentate per la "liberazione VIP/ostaggi", il Comitato Organizzativo potrà stabilire delle "Zone Franche" interdette agli ingaggi, per consentire ai Giocatori Attaccanti di eseguire le operazioni indicate (Conquista OBJ o Acquisizione Bonus) senza essere sottoposti al tiro avversario da parte dei Giocatori Difensori (in queste aree ovviamente sarà vietato anche il fuoco di risposta da Attaccanti a Difensori). Tali Zone Sicure, se non è possibile delimitare degli spazi fisicamente chiusi, devono essere sempre delimitate in modo chiaro e inequivocabile. Le modalità di operatività nelle Zone Sicure e loro collocazione nel contesto della gara dovranno essere indicate nello Storyboard e segnalate dall'Arbitro di Settore OBJ dove previste.

COMPORAMENTO DEI GIOCATORI DURANTE LA GARA PCS

98. Tutti i giocatori presenti in area operativa durante tutta la durata della gara, incluse le eventuali fasi non competitive, dovranno adottare un atteggiamento sportivo e improntato al rispetto e al fairplay. Tale disposizione va applicata nei confronti dell'Arbitro e degli avversari e, seppure sia comprensibile un minimo di tolleranza, anche nei confronti dei propri compagni di squadra. Non sono di conseguenza ammessi i comportamenti improntati alla maleducazione e all'antisocialità (vedi Tabella Sanzioni ONASP per distinzione tra insulti e condotta antisociale).

OPERATORI COLPITI ED ELIMINATI

99. Durante lo svolgimento della gara i giocatori colpiti, qualunque ruolo essi ricoprano, dovranno alzare il fucile (o le mani in caso di comparsa non munita di ASG), dichiarandosi ad alta voce gridando: "COLPITO" o "PRESO" e dovranno immediatamente defilarsi dall'azione di gioco solo qualora rischino di ostacolare il tiro alleato o avversario. Salvo diversa indicazione dell'Arbitro di Settore OBJ, gli operatori eliminati dovranno rimanere nell'area ove sono stati colpiti e indossare un fazzoletto rosso a indicare la loro estraneità al gioco. È facoltà dell'Arbitro valutare caso per caso e spostare i giocatori colpiti in aree più idonee per la funzionalità del gioco o la sicurezza dell'evento.
100. Durante il controllo delle fasi di gioco gli Arbitri di Settore, quando rilevata una scorrettezza di un Giocatore Attaccante "colpito" che non si dichiara immediatamente tale, hanno, nei termini di una valutazione altrettanto

immediata, l'obbligo di dichiarare il giocatore colpito ed eliminarlo dal gioco con la motivazione di "mancata autodichiarazione". La sanzione diretta è l'Ammonizione con decurtamento di 100 punti ma viene concesso all'Arbitro di tenere conto di eventuali elementi oggettivi rientranti nel principio "Beneficio del dubbio e buona fede", per alleggerire la sanzione. Qualora al contrario l'Arbitro rilevi gli estremi del dolo, ha facoltà di intervenire inasprendo la sanzione di base (vedi Tabella Sanzioni ONASP).

101. I Giocatori Difensori non possono avvalersi del giudizio arbitrale del "Beneficio del dubbio e buona fede", in quanto non sono giocatori in competizione ma parte dello scenario di gioco approntato. Su di essi l'Arbitro può intervenire con l'eliminazione arbitrale, senza conseguenze sul punteggio di gioco, nelle casistiche previste dai cartellini verdi (vedi Tabella Sanzioni ONASP), nel caso di mancato rispetto della distanza di 5 metri dalla bandiera OBJ e nei casi dei 20 metri iniziali e finali non rispettati.
102. È sempre vietato a tutti i giocatori colpiti, qualsiasi ruolo essi ricoprano, comunicare in alcun modo, a voce, con gesti o via radio informazioni ai propri compagni di schieramento ancora in gioco. Questa condotta è parificata alla mancata dichiarazione (vedi Tabella Sanzioni ONASP).
103. Nei termini regolamentari di eliminazione, va considerato eliminato/colpito il singolo giocatore che attiva, se previsto, il dispositivo difensivo (detta Mina), che questo sia vincolato o libero, quindi mai i giocatori non responsabili dell'attivazione, anche se posizionati nelle immediate vicinanze del dispositivo azionato. Nel caso di mina o simulacro di ordigno ad attivazione sonora, farà fede solo l'attivazione, anche se involontaria.
104. In caso di colpi provenienti da Giocatori Attaccanti o situazione "blu su blu" fra Giocatori Difensori, qualora il difensore non si autodichiari prontamente, l'Arbitro dovrà intervenire dichiarando ad alta voce "mancata autodichiarazione della difesa" e contestualmente all'eliminazione del difensore, potrà reintegrare i giocatori attaccanti eliminati in seguito all'infrazione facendo proseguire la giocata all'interno del Settore. Al debriefing del Settore verranno contati i punteggi e, se la squadra attaccante ha comunque superato il 70% del punteggio massimo del settore (al netto dei difensori colpiti), non viene modificata la tabella punti. Se al contrario la squadra attaccante non ha raggiunto il 70% viene integrata fino a detta soglia come conseguenza dell'infrazione (esempio: in un settore standard da 1500 punti se il Team fa più di 1050 punti, non avrà aumenti. Se ne fa meno verrà integrata fino alla soglia di 1050 punti). Eventuali sanzioni agli attaccanti, qualunque esse siano, verranno regolarmente registrate e saranno applicate le sottrazioni dovute in termini di punteggio dopo l'integrazione al 70% (vedi Tabella Sanzioni ONASP).

ARBITRAGGIO DELLA GARA PCS

105. Sono considerati Arbitri PCS tutti i soggetti qualificati dall'ONASP (Organo Nazionale Arbitri SoftAir Pattuglie) Organo Arbitrale della **FIPS**, i loro incarichi e poteri dipendono dalla tipologia di Arbitro: (Categoria D = Collaboratori Arbitrali, Categoria C = Arbitri Primari di Settore OBJ, Categoria B = Dirigenti/Responsabili del Collegio Arbitrale). Naturalmente un grado successivo, anche se formalmente finalizzato a uno scopo all'interno della gestione della competizione può svolgere qualunque incarico normalmente riservato alle categorie precedenti, di conseguenza (esempio: una Categoria B può svolgere le prove di idoneità delle ASG).
106. Le mansioni arbitrali in una gara di Soft Air PCS si suddividono in tre compiti specifici utili al controllo delle fasi preliminari del gioco vero e proprio e successive alla gara, così articolate:
 - Collaboratori Arbitrali di Settore OBJ - Secondo Arbitro, Grado D - Si occupano sia delle prove delle ASG che della direzione di gara, collaborando con gli Arbitri Primari e coadiuvando sotto tutti gli aspetti arbitrali il loro operato, soprattutto nel controllo dei giocatori. Hanno gli stessi poteri di direzione del gioco degli Arbitri Primari a esclusione della compilazione dei Tabulati Punteggio.
 - Arbitri Primari di Settore OBJ - Primo Arbitro, Grado C - Si occupano della direzione di gara vera e propria e quindi del controllo delle azioni di gioco sui Settori OBJ disposti in una gara. Hanno il compito di compilare i Tabulati Punteggio riferiti a ognuna delle singole Squadre Partecipanti, in base alle azioni svolte correttamente e alle decisioni prese in caso di penalità.
 - Arbitri addetti ai controlli dei giocatori, punteggi e sicurezza - Responsabili di gara, Grado B - Si occupano, in fase pre-gara, del controllo formale delle credenziali dei giocatori e delle ASD di appartenenza partecipanti alle gare, dei controlli di sicurezza generale sul campo, del conteggio finale dei punteggi riportati sui Tabulati Punteggio, della gestione delle contestazioni tecniche e della stesura della classifica finale di gara.
107. Il Collegio Arbitrale di Gara o Staff Arbitrale sarà costituito nella forma minima prevista da 10 Arbitri (2 per Settore OBJ), 1 Direttore di Gara (Capo Arbitri) e 1 responsabile dei test di sicurezza (prova joule), per un totale di almeno 12 elementi (1 B, 5 C, 6 D). Essi avranno il compito generale di dirigere e controllare la correttezza delle fasi del gioco, compilare i Tabulati Punteggio riferiti a ogni manche e stilare la classifica. È comunque discrezione del Collegio Arbitrale impegnare un numero maggiore di Arbitri rispetto a quello minimo previsto.

- 108.** Gli Arbitri hanno il compito di controllare lo svolgimento regolare del gioco limitando al massimo le interferenze e applicando sempre il Regolamento di Gioco. Tale regolamento è preventivamente fornito, completo delle eventuali modifiche o versioni recenti, a tutti i Partecipanti a inizio stagione agonistica.
- 109.** Le decisioni arbitrali, insindacabili, indiscutibili e quasi sempre immediate, assumono carattere definitivo quando inviate tramite app all'HQ o trascritte sul Tabulato Punteggio. Il caposquadra ha facoltà (nel rispetto dei tempi di gioco e trasferimento) di conferire con l'arbitro per chiarire o chiedere spiegazioni sulle decisioni prese. All'HQ ci sarà modo di rivedere con il Responsabile del Collegio Arbitrale esclusivamente l'applicazione delle regole. Di conseguenza non sarà possibile modificare le valutazioni dell'arbitro (esempio: un ingaggio viziato o meno dall'highlander) ma si potrà verificare se il regolamento è stato applicato correttamente. Esistono delle casistiche di errore materiale e di applicazione che emergono dalle incoerenze dei punteggi (esempio: mancata segnalazione dell'esfiltrazione con squadra che esce nel tempo con alcuni operatori in gioco) che possono essere corrette. In altri casi, meno nitidi, il Responsabile può ravvisare delle incoerenze degne di approfondimento e ha quindi il dovere di contattare l'arbitro e chiarire con lui le decisioni prese. Se lo ritiene ha facoltà di far incontrare caposquadra e arbitro per chiarire definitivamente la situazione. La decisione definitiva risulta quindi quella del Responsabile del Collegio Arbitrale. Resta inteso che, salvo prove evidenti di errore dell'arbitro dell'OBJ che comportino una reale possibilità di indicare l'esatto punteggio da correggere, questo rimane invariato come da Tabulato Punteggi. In caso di utilizzo dell'applicazione, se occorresse modificare il punteggio, la correzione verrà richiesta dall'HQ direttamente al webmaster del sito che modificherà, appena possibile, la classifica. In questo caso eccezionale farà fede la classifica diramata (con adeguate spiegazioni) tramite il gruppo di WA o altra piattaforma di condivisione relativa alla gara.
- 110.** È facoltà delle squadre inoltrare Ricorso al Giudice Sportivo ONASP (nei modi e tempi previsti dall'apposita sezione) ma, fatti salvi casi di errori o illeciti conclamati, non verranno modificati i punteggi della Classifica Finale.
- 111.** Il mancato rispetto del Regolamento durante il gioco, da parte di qualsiasi giocatore (attaccante o difensore) sanzionato dall'Arbitro, comporta delle penalità (vedi Tabella Sanzioni ONASP). Il **“gioco”** va inteso in termini estensivi quindi le condotte generiche di rispetto e sportività si intendono dall'arrivo sul campo sino al momento della partenza.
- 112.** Gli Arbitri nelle zone di gioco attivo (Settori OBJ) sono obbligati a portare le dovute protezioni agli occhi e saranno sempre riconoscibili tramite una pettorina ad alta visibilità (normalmente di colore rosso).
- 113.** Gli Arbitri hanno come obiettivo primario la gestione dell'obiettivo e delle persone a esso dedicate per garantire la massima ripetibilità. Cercheranno sempre, quando possibile, di non intralciare lo svolgimento del gioco, ma potranno avvicinarsi ai giocatori coinvolti in scontri espliciti fino alle distanze da loro ritenute opportune per sedare controversie nascenti sulla regolarità di un ingaggio o quando lo riterranno necessario. In questo senso, gli Arbitri avranno il compito di supervisionare qualsiasi giocatore sotto tiro avversario.

TABULATI PUNTEGGIO E CLASSIFICA

- 114.** Al termine di ogni Settore OBJ, l'Arbitro di Settore avrà la cura di compilare il Tabulato punteggi (cartaceo o tramite applicazione), su cui saranno riportati i dati dei parametri di gioco, i risultati, le convalide e le infrazioni riferite alle azioni svolte nel Settore OBJ, come indicato nell'elenco:
- Numero dei componenti della Squadra di Attacco
 - Eventuali infortuni o abbandoni di giocatori durante il gioco
 - Orario di ingresso della Squadra di Attacco nel Settore OBJ (IN)
 - Orario di uscita della Squadra di Attacco dal Settore OBJ (OUT)
 - Tempo impiegato
 - Conquista OBJ Primario (SI o NO)
 - Conquista OBJ Secondario (SI o NO)
 - Acquisizioni Bonus (SI o NO)
 - Attaccanti Eliminati (n°)
 - Difensori Eliminati (n°)
 - Compare Eliminate (n°) se previste
 - Esecuzione Esfiltrazione (Uscita OUT)
 - Condotta nelle prove speciali
 - Ammonizioni/Sanzioni
 - Punteggi Parziali (il totale lo conteggia e ratifica il Responsabile al termine della gara, nel caso della app vengono proposti i conteggi che verranno comunque ratificati in HQ).
- 115.** Gli Arbitri di Settore possono disporre della applicazione dedicata ONASP, che trasmette in automatico i punteggi all'HQ e al sito **FIPS**. Qualora non ci sia copertura dati sul territorio si può optare per la versione

cartacea con i Tabulati Punteggi: dopo la compilazione l'arbitro consegna la copia ufficiale alla squadra, la fotografa e ne consente la fotografia se richiesto. Al termine della competizione, il Responsabile di Gara, alla presenza del Caposquadra interessato, effettuerà il calcolo matematico dei punteggi segnati dagli Arbitri di Settore, verificandone la coerenza e assegnando il punteggio a ogni Settore e quindi all'intera prestazione.

- 116.** I Capisquadra sono responsabili dei loro Tabulati Punteggi e avranno cura di consegnarli al Responsabile di Gara. Lo smarrimento e il deterioramento di uno o più Tabulati da parte del Caposquadra va a discapito di tutta la Squadra Attaccante, non essendo più possibile il rilevamento dei punteggi. Possono essere ammesse le copie fotografiche degli arbitri o dei Capisquadra come back up ma, se non fossero state prese o fossero smarrite, la responsabilità ricadrebbe, comunque, sul responsabile della squadra e non sull'organizzazione.
- 117.** Alla verifica dei punti sono ammessi solo il Caposquadra e un vice di sua scelta. Qualsiasi eventuale intromissione non autorizzata dal Collegio Arbitrale e/o Organizzativo, da parte di membri della Squadra Partecipante, sarà considerata alla stregua dell'intralcio al gioco. In questo caso, il conteggio dei punti non potrà avere inizio fino a quando l'intruso o gli intrusi non avranno lasciato la zona adibita all'operazione di valutazione dei tabulati. Solo il Responsabile Arbitrale preposto al conteggio dei punteggi, su esplicita richiesta del Caposquadra, potrà autorizzare la presenza momentanea di un altro giocatore allo scopo di chiarire, se presenti, eventuali dubbi di solo carattere tecnico riguardanti la gara. Il Caposquadra potrà essere sostituito da un solo membro della sua stessa squadra (preferibilmente il proprio Vice) solo in caso di sua impossibilità a parteciparvi (esempio: infortunio, squalifica, ecc.), fermo restando i termini stabiliti precedentemente.
- 118.** La mancata compilazione, rilevata in sede di conteggio punti, di una o più caselle di valutazione delle azioni o delle prove previste presenti su uno o più Tabulati Punteggi da parte di un qualsiasi Arbitro di Settore, sarà sempre, nei termini dei punti previsti, a sfavore della Squadra di Attacco. Ragione per cui i Capisquadra sono sempre tenuti a controllare con attenzione la corretta compilazione dei Tabulati di Gara da parte degli Arbitri di Settore dopo l'Uscita dall'OUT di Settore.
- 119.** Al termine della gara viene effettuata una valutazione numerica (detta punteggio) che determina il risultato complessivo della manche di ogni singola Squadra Partecipante e concorre alla formazione della Classifica della Gara. Il punteggio complessivo si compone di Punti Positivi (Conquiste e Acquisizioni) e di Punti Negativi (Attaccanti e Comparsa eliminate) che riducono i primi. Generano punti positivi le seguenti condizioni:
- + 500 Punti > Conquista OBJ Primario
 - + 300 Punti > Conquista OBJ Secondario
 - + 200 Punti > Acquisizione Bonus
 - + 200 Punti > Esecuzione corretta Prova Speciale
 - + 100 Punti > Esfiltrazione all'OUT di almeno un Giocatore Attaccante attivo (in gioco)
 - + 10 Punti > Per ogni Giocatore Difensore eliminato
- Generano punti negativi le seguenti condizioni:
- - 10 Punti > Per ogni Giocatore Attaccante eliminato
 - - 10/50 Punti > Per ogni Comparsa eliminata (quando previsto dallo Storyboard).
- 120.** La Classifica Finale di Gara, fissa il risultato definitivo e immutabile della competizione. Una volta definita viene sottoscritta dal Capo Arbitro di Gara designato dal Collegio Arbitrale e ha valenza ufficiale in caso di tappe (gare) successive di Campionato (con l'assegnazione dei punteggi previsti), fatte salve le eccezioni previste dagli articoli precedenti.
- 121.** Nel caso in cui, per gravi motivi, non si possa far terminare il torneo a una o più squadre, si applica il seguente punteggio: per ogni settore che non si è potuto portare a termine vengono conteggiati due valori di cui si fa la media. Il valore A è la media dei punteggi dei settori precedenti della squadra. Il valore B è costituito dalla media dei risultati ottenuti dagli altri Team sul settore che non può essere portato a termine (esempio: se la media dei settori precedenti del Team è 900 "A" e la media sul settore delle altre squadre è 1000 "B", il risultato attribuito sarà 950). Tale correzione sarà effettuata in HQ o, in caso di utilizzo dell'applicazione, dal webmaster del sito, che modificherà appena possibile la classifica. In questo caso eccezionale farà fede la classifica diramata (con adeguate spiegazioni) tramite il gruppo di WA o altra piattaforma di condivisione relativa alla gara.
- 122.** Nel caso in cui i fatti sopra richiamati non siano riconducibili a un evento terzo, imprevedibile ed esterno, ma a causa di un comportamento imputabile all'organizzazione (ivi compreso l'arrivo del buio per carenze logistiche), il Comitato Organizzativo è tenuto alla restituzione immediata delle quote di gara relative alle squadre coinvolte e al pagamento di una sanzione di euro 250,00 da versarsi sull'IBAN della tesoreria **FIPS**. Sarà il Direttivo Federale, dopo aver interpellato l'ONASP, a prendere la decisione.
- 123.** La classifica di campionato, la classifica di tappa e i criteri di piazzamento seguono i punteggi indicati nel Regolamento di Partecipazione dell'anno in corso.

ALLESTIMENTI SCENOGRAFICI, RIPARI E DISPOSITIVI DIFENSIVI

- 124.** Nella costruzione o allestimento, da parte dell'Organizzatore, di ripari artificiali non presenti di fatto sul Campo di Gioco (esempio: costruzioni, baracche, barriere, bunker, trincee, postazioni, garitte/altane, ecc.) atti a proteggere e nascondere i Giocatori Difensori collocati all'interno di un qualsiasi Settore OBJ, il Comitato Organizzativo, sotto il controllo del Collegio Arbitrale, dovrà applicare le seguenti attenzioni, tali da non rendere la natura del riparo "posticcio" o deteriorabile per lo svolgimento delle regolari azioni di gioco:
- I ripari non devono essere in alcun modo penetrabili dai colpi (BB) avversari, quindi, sono vietati teli di tessuto leggero e penetrabile (esempio: teli di ombreggiante, pannelli in compositi plastici, quali polistirolo o cartone normale/plastificato)
 - I ripari sopra descritti, soprattutto quando di forma quadrangolare, devono essere accessibili, al loro interno o perimetro, da almeno un lato completamente aperto.
- Sarà comunque facoltà degli Arbitri ispezionare e valutare, prima dell'inizio della gara (fase di ispezione preliminare), la corretta costruzione dei ripari utilizzati. In caso di discrepanze nelle strutture saranno apportate le modifiche necessarie. Eventuali differenze sul campo per ragioni scenografiche devono essere comunicate al Responsabile del Collegio Arbitrale e autorizzate tramite i canali ufficiali.
- 125.** Nel contesto scenografico i ripari in uso ai Difensori, che siano di origine naturale e già esistenti sul terreno di gioco (fabbricati, opere in muratura o legno o comunque di materiale e costituzione edilizia), oppure opere allestite dall'organizzazione specificatamente per la scenografia della gara in questione (baracche, barriere, bunker, trincee, postazioni, garitte/altane, ecc.), fermo restando i presupposti indicati precedentemente, potranno avere delle aperture da cui i Giocatori Difensori potranno impegnare i Giocatori Attaccanti con il loro tiro difensivo di ASG. Tali aperture (in genere finestre e feritoie) dovranno rispettare delle misure di massima allo scopo di dar la giusta copertura al Giocatore Difensore che le utilizza, ma altresì non mettendo a loro volta i Giocatori Attaccanti nell'impossibilità di eliminare lo stesso giocatore difensore. Una superficie minima di apertura da prendere come misura di riferimento è quella di un metro quadrato di spazio, cercando di non usufruire o approntare misure inferiori. Tali aperture di varie forme, in genere quadrangolari, dovranno rispettare le misure lineari di altezza e larghezza, non inferiori a 60 cm per 170 cm e viceversa (per forme rettangolari), ovviamente non inferiori ai 100 cm per 100 cm (per forme quadrate). Sarà comunque sempre facoltà degli Arbitri ispezionare e valutare, prima dell'inizio della gara, la corretta misura delle aperture sui ripari utilizzati. In caso di discrepanze nelle strutture, saranno apportate le modifiche del caso.
- 126.** Nel caso l'Organizzazione di Gara preveda la sistemazione di Dispositivi Difensivi, quali "Mine Libere" (di tipo meccanico o elettronico) indipendentemente dalla tipologia di innesco (a pressione o strappo), all'interno di uno o più Settori OBJ, queste non potranno mai essere di numero superiore a due (2), posizionate all'interno del Settore OBJ non prima dei 20 metri dall'ingresso IN e, la loro possibile presenza, dovrà essere comunicata sullo Storyboard. Nel caso l'Organizzazione di Gara preveda la sistemazione di dispositivi difensivi, quali "Mine Vincolate" (di tipo meccanico o elettronico) indipendentemente dalla tipologia di innesco (a pressione o strappo), all'interno di uno o più Settori OBJ o nei tratti di trasferimento, disposte nel contesto di un'Azione di Gioco o Prova Speciale da intendersi come "Campo o Percorso Minato" (delimitato con le apposite segnalazioni e sottoposto alle specifiche direttive di esecuzione), queste potranno essere di un numero variabile da tre (3) a dieci (10) dispositivi.

PROVE SPECIALI E DI NAVIGAZIONE

- 127.** Durante una qualsiasi Gara PCS, il Comitato Organizzativo può prevedere delle prove di navigazione terrestre o cartografia utili per la Conquista di Obiettivi Primari e Secondari, oppure Acquisizione Bonus o superamento di Prove Speciali.
- 128.** Le prove di navigazione terrestre o cartografia potranno essere effettuate dalle Squadre Partecipanti con l'ausilio di strumentazioni elettroniche quali GPS o per mezzo di strumenti tradizionali come carte topografiche e bussole. I termini di svolgimento e gli strumenti utilizzabili nelle prove enunciate dovranno essere indicate sempre nello Storyboard.
- 129.** Possono essere utilizzate come prove navigazione o cartografia le seguenti procedure:
- Dati i punti cartesiani specificati per Sistema o Reticolo (UTM) e Map Datum, identificarli sulla Carta Topografica (IGM) e trascriverli esattamente
 - Dati i punti cartesiani già indicati e trascritti sulla carta topografica, rilevare le corrispondenze in coordinate cartesiane e comunicarle esattamente
 - Dato un punto di osservazione del territorio e un Carta Topografica dello stesso, identificare per mezzo dell'osservazione un punto caratteristico e riconoscibile, indicarlo correttamente sulla Carta Topografica e

rilevarne le coordinate

- Dati due punti e le rispettive coordinate, eseguire una navigazione sul territorio tra i due punti dati
- Dato l'azimut in gradi, determinare la giusta direzione di marcia
- Tutto quanto analogo e di pari difficoltà in termini di Cartografia riferito a quanto appena esposto
- Esercizi cartografici noti o il cui metodo di esecuzione viene descritto nello Storyboard.

È comunque discrezione del Comitato Organizzativo ideare nuove prove da sottoporre in gara, sotto il controllo dell'organo arbitrale.

130. Possono essere spunto e ispirazione per l'inserimento in gara delle prove speciali le seguenti procedure:

- Navigazione Terrestre e Cartografia
- Fotografia di elementi determinati
- Campo Minato
- Marcia Commando a tempo
- Riconoscimento Simbologia NATO
- Riconoscimento Mezzi Militari
- Prove con apparati elettronici
- Prove fisiche di vario genere.

È comunque discrezione del Comitato Organizzativo ideare nuove prove da sottoporre in gara, sotto il controllo dell'organo arbitrale.

SICUREZZA DEI GIOCATORI E RISPETTO DELL'AMBIENTE

131. La sicurezza dei partecipanti alle attività che la FIPS svolge è priorità assoluta. Il controllo delle attrezzature di sicurezza individuale è imperativo in ogni fase delle competizioni. Il personale arbitrale in ogni funzione verificherà per tutta la durata della gara la **presenza di adeguate protezioni per gli occhi sui giocatori, i figuranti e tutte le persone ammesse a vario titolo al campo di gioco.**

132. In occasione di Gare PCS deve essere sempre garantito il servizio di primo soccorso, in caso di infortunio dei partecipanti, secondo i seguenti parametri:

- Presenza sul campo di gioco dell'ambulanza con soccorritori autorizzati
- Presenza sul campo di gioco dei soccorritori autorizzati con attrezzatura di primo soccorso
- Presenza sicura, nelle immediate vicinanze del campo di gioco, di strutture di pronto soccorso velocemente raggiungibili
- Presenza in campo del defibrillatore cardiaco, se previsto dalle norme vigenti.

133. È obbligatorio segnalare, con l'ausilio di bindella a due colori (nastro bianco/rosso), le aree pericolose e comunque interdette ai giocatori.

134. Lo svolgimento di tutte le Gare di Soft Air PCS è subordinato alla rigorosa applicazione dei principi di sicurezza e di legittimità del presente Regolamento.

135. In ogni caso, prima dell'avvio della gara, il Comitato Organizzativo stabilisce la compilazione e la sottoscrizione, da parte di ogni giocatore partecipante alla gara, di un'apposita modulistica di "Liberatoria rischi e scarico di responsabilità" per comportamenti lesivi dei giocatori non imputabili all'organizzatore.

136. In caso di eventi che, per ragioni connesse ai principi di sicurezza, possano alterare lo svolgimento di una gara, l'Arbitro ha facoltà di interrompere il gioco fermando il tempo con due fischi. In tal caso tutti i partecipanti alla gara dovranno attenersi alla seguente procedura:

- Rispettare scrupolosamente i segnali e le direttive arbitrali, cessando l'attività competitiva e restando sulla posizione ricoperta prima del verificarsi della circostanza interruttiva del gioco. È vietato svolgere qualsiasi attività che possa portare un vantaggio alla propria squadra ed è altresì obbligatorio chiedere il permesso all'Arbitro prima di svolgere eventuali azioni. Salvo che non si violi quanto previsto dal presente articolo è possibile, per gli operatori, comunicare via radio o a voce
- Qualora si sia testimoni di una problematica è necessario segnalare prontamente all'Arbitro più vicino la situazione di pericolo o di ostacolo allo svolgimento sicuro delle azioni di gioco
- Attuare, con i mezzi di comunicazione disponibili, un rapido passaggio delle informazioni relative all'eventuale situazione di pericolo
- Tenere un comportamento collaborativo con lo scopo di favorire la risoluzione della problematica in corso e, qualora dotati di specifica preparazione, come nel caso di personale sanitario sia medico che soccorritore autorizzato, prestare soccorso o intervenire in proporzione alle proprie capacità
- Al termine della situazione di "stop al gioco", qualora da essa si sia tratto un vantaggio funzionale rispetto agli avversari, assumere un comportamento improntato al fairplay e favorire la ripresa della gara preservandone il più possibile l'equilibrio e la legittimità del risultato
- Segnalare all'Arbitro eventuali situazioni anomale che richiedono un intervento per un sereno

proseguimento

- L'Arbitro sospende il tempo sul cronometro al verificarsi dell'evento inatteso e, qualora non sia possibile sospenderlo immediatamente o si accorga di aver interrotto con ritardo, deve compensare al termine del tempo di manche aggiungendo il tempo che ritiene opportuno per ripristinare la parità di condizioni con gli altri partecipanti
 - Terminata l'emergenza, l'Arbitro darà il via alla ripresa del gioco con un fischio singolo.
- 137.** Il Collegio Arbitrale, di comune accordo con il Comitato Organizzativo di Gara, potrà decidere insindacabilmente di non iniziare o sospendere la gara qualora non sussistano o vengano meno le condizioni di competitività e di sicurezza stessa a causa di qualunque fattore, inclusi quello meteorologico e di ordine pubblico.
- 138.** Il Comitato Organizzativo stabilisce i canali radio da utilizzare durante la gara per le sole comunicazioni di servizio e sicurezza.
- 139.** È fatto obbligo, a tutti i Partecipanti alla gara, di tenere un comportamento improntato al rispetto dell'ambiente e della contestualità dove si svolge l'evento, evitando di gettare nell'area preposta, immondizia, mozziconi di sigarette, materiale in plastica, ecc. L'Organizzazione ha facoltà di allontanare dall'evento chiunque trasgredisca la presente disposizione, interagendo anche con il Collegio Arbitrale per l'eventuale squalifica della squadra che non avesse provveduto a evitare questo comportamento, anche riferibile a un singolo atleta, e a rimuovere i danni causati dallo stesso.

CONTROLLO DI QUALITÀ, MODIFICHE E POTERI

- 140.** Eventuali varianti di quanto stabilito dal presente Regolamento, sempre intese nel contesto scenografico e logistico del gioco, possono essere proposte in fase organizzativa. La valutazione spetta al Responsabile Didattico ONASP della regione esterna prescelta che dovrà ricevere lo Storyboard completo almeno 30 gg prima della competizione in maniera da poterne vagliare il contenuto. Egli ha la piena autorità di richiedere adeguamenti (nei casi più gravi), dispensare consigli (per gli aggiustamenti minori) o autorizzare deroghe qualora la situazione lo renda opportuno. Si tratta di un vero e proprio controllo di qualità che certifica preliminarmente a opera dell'ONASP l'idoneità del singolo evento. Si consiglia di condividere con il Responsabile i propri progetti sin dalle prime fasi, per evitare di dover correggere situazioni complesse negli ultimi 30 gg. Una competizione ritenuta non idonea non potrà avere luogo.

LEGITTIMITÀ E CONOSCENZA DEL REGOLAMENTO

- 141.** La conoscenza del Regolamento di Gioco per la specialità del Gioco del Soft Air Pattuglie Combat a Scenari (PCS) da parte dei Giocatori (qualsiasi ruolo ricoprano), degli Arbitri (a qualsiasi livello di controllo e direzione del gioco) e degli Organizzatori delle gare, non prevede ignoranza alcuna. Quindi è fatto obbligo a tutte le figure citate di avere una conoscenza integrale del suddetto regolamento. In virtù di quanto detto, non verranno mai ammesse interpretazioni strumentalizzate in nessuna sede di controllo o contestazione. Il regolamento è dettagliato, coerente e tassativo e non lascia alcuno spazio interpretativo personale o per analogia.
- 142.** La Tabella Sanzioni ONASP tratta nel dettaglio le sanzioni e i cartellini previsti per la tutela del sopraenunciato Regolamento. Sebbene sia uno strumento arbitrale, è fondamentale che ogni giocatore abbia ben chiari i comportamenti sanzionabili e le conseguenze, in quanto integra ed esplica quanto sopra esposto. Essendo quindi integrazione ed esplicazione del presente Regolamento è soggetto ai medesimi obblighi di conoscenza.
- 143.** Il testo "Giudice Sportivo ONASP" enuncia la struttura, i tempi e le modalità per presentare un ricorso in merito a un singolo evento sportivo viziato, spiega altresì, come si volge un giudizio per deferimento e comprende anche la casistica di turbative eccezionali per le quali il Giudice può esprimersi. In quanto integrazione ed esplicazione del presente Regolamento è soggetto ai medesimi obblighi di conoscenza.