



Nuovo Regolamento di Gioco PATTUGLIA A LUNGO RAGGIO

&

PATTUGLIA A CORTO RAGGIO

**IL REGOLAMENTO DEL SOFTAIR
DA 30 ANNI IN CONTINUA
EVOLUZIONE**



Edizione 7 del 23/08/2025



IL SEGUENTE REGOLAMENTO È VALIDO PER LE DISCIPLINE PATTUGLIA A LUNGO RAGGIO E PATTUGLIA A CORTO RAGGIO

Per una maggiore comprensione in fase di lettura si evidenzia quanto segue.

L'atleta o l'Arbitro che si apprestano a leggere il seguente regolamento devono sapere che le varie discipline (PLR e PCR) per quanto siano state parificate e unificate presentano alcune caratteristiche uniche che rendono, difatti, le due discipline diverse tra loro.

Molti Articoli di questo regolamento sono in comune tra le due discipline. Altre Norme invece, saranno specifiche di una sola disciplina o potrebbero avere delle differenze tra una specialità e l'altra, pertanto, sono state create delle "varianti".

Ogni qualvolta un Articolo presenti una diversificazione tra le due discipline il lettore troverà una sigla PLR o PCR prima della norma.

Inoltre, per una lettura immediata è stata adottata una differenziazione cromatica per distinguere le due discipline.

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

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

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

Le parti scritte in "ROSSO" invece sono avvisi da non sottovalutare.

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

INDICE:

TITOLO I° - PRINCIPI E NORME

Art. 1 - Principi e Norme.

TITOLO II° - COMPOSIZIONE E SPECIFICHE DELLE PATTUGLIE INCURSORI

Art. 2 – Composizione della Pattuglia Incursori.

TITOLO III° - INFILTRAZIONE ED ESFILTRAZIONE

Art. 3 – Gestione Infiltrazione ed Esfiltrazione.

Art. 3.1 – Esfiltrazione anticipata.

TITOLO IV° OBBIETTIVI

Art. 4 – Descrizione Obiettivi.

Art. 4.1 – Tipologia Obiettivi.

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

Art. 4.3 – Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di TIPO “B”.

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

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

Art. 4.6 - Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di TIPO “E”.

Art. 4.7 - Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di Tipo “F”.

Art. 4.8 - Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di Tipo “G”.

Art. 4.9 - Definizione e caratteristiche dell’Obiettivo di Tipo “H”.

Art. 4.10 - Definizione e caratteristiche degli Obiettivi negli ordini di missione.

TITOLO V° - TITOLO V° - MODALITÀ' DI INIZIO E DI FINE ATTACCO DEGLI OBBIETTIVI

Art. 5 – Area Temporale.

Art. 5.1 – La Finestra di Attacco.

Art. 5.2 – La Penalità del Fuori Finestra.

TITOLO VI° - DIFENSORI, RIBELLI e FIGURANTI Movimento e Comportamento

Art. 6 – Operatori presenti sugli Obiettivi.

Art. 6.1 – Movimento e Comportamento dei Difensori.

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

Art. 6.3 – “Comportamento non corretto di Difensori, Ribelli e Figuranti”.

TITOLO VII° - CONTROINTERDIZIONE, MOVIMENTO E COMPORTAMENTO (SOLO PLR)

Art. 7 – La Controinterdizione.

Art. 7.1 – Riconoscimento e Movimento della Controinterdizione.



REGOLAMENTO DI GIOCO PLR & PCR



Ed.07 del 23.08.2025

TITOLO VIII° - STRUTTURE E DISLOCAZIONE OBIETTIVI

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

TITOLO IX° - I GIOCATORI COLPITI ED IL LORO COMPORTAMENTO

Art. 9 – Il Colpito.

TITOLO X° - LE ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI

Art. 10 – L' Equipaggiamento.

Art. 10.1 – Le Fasce Identificative.

Art. 10.2 – Le Protezioni di Sicurezza.

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

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

Art. 11 – Registrazione ed Identificazione degli Atleti.

Art. 11.1 – Il Test ASG.

Art. 11.2 – Briefing ed inizio gara.

TITOLO XII° - PUNTEGGI

Art. 12 – Documentazione Ufficiale di Gara.

Art. 12.1 – L'Assegnazione del Punteggio.

Art. 12.2 - Attribuzione punteggio Bonus (SOLO PCR)

Art. 12.3 - Il comportamento Antisportivo

TITOLO XIII° - DEBRIEFING E REDAZIONE DELLA CLASSIFICA

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

TITOLO XIV° - I PUNTEGGI DI GARA

Art. 14 – I Punteggi Negativi.

Art. 14.1 – I Punteggi Positivi

TITOLO XV° - LO STAFF ARBITRALE E I DOCUMENTI DI GARA

Art. 15 – Il Giudizio Arbitrale.

Art. 15.1 – I Compiti.

Art. 15.2 – La Tabella Arbitrale Obbiettivo o **Controinterdizione**.

TITOLO XVI° - GESTIONE DELLE CONTROVERSIE E PENALITÀ

Art. 16 – Reclami e Contestazioni.

Art. 16.1 – Gestione delle Penalità.

TITOLO XVII° - CONCLUSIONE

Art. 17 – Conclusione.

TITOLO XVIII° - NORME DI AUSILIO

Art. 18 – Specifiche di Ausilio.

TITOLO I° - PRINCIPI E NORME

Art. 1 - Principi e Norme.

Lett. a - Il presente Regolamento rientra nelle attività ludico-sportive e disciplina le manifestazioni di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR) e Pattuglia a Corto Raggio (PCR)

PLR: Le squadre partecipanti, dopo aver ricevuto dall'Organizzazione Gara, gli Ordini di Missione con i compiti da svolgere, pianificando liberamente il loro movimento all'interno dell'Area Operativa (AO), verso gli Obbiettivi (OBJ) o in qualsiasi altra zona di interesse, simulando azioni tattiche in Attacco o in Difesa, cercando di realizzare il punteggio migliore.

PCR: Le squadre partecipanti, dopo aver ricevuto dall'Organizzazione Gara, gli Ordini di Missione con i compiti da svolgere, si muovono attraverso un percorso, stabilito dall'Organizzazione, affrontando i vari "Obbiettivi", cercando di svolgerli nel miglior modo e nel minor tempo possibile rispettandone la sequenza progressiva indicata dagli Ordini di Missione (Obj.1, + Obj.2 + Obj.3 + Obj.4 ecc.)

Lett. b - Il Regolamento di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR) e Pattuglia Corto Raggio (PCR), è unico per i Campionati Nazionali PLR e PCR, ogni deroga, dovrà prima essere approvata ed autorizzata dai Coordinatori del Settore Arbitrale - settorearbitrale@figt.it e dal direttivo Nazionale FIGT.

Lett. c I Campionati Nazionali PLR e PCR, vengono organizzati in due fasi:

- **Qualificazione:** *Campionato Regionale/Interregionale*, organizzata nell'arco di un biennio, con minimo Quattro (4) Tappe, dai Comitati Regionali/Interregionali, nel periodo che va da gennaio a settembre dell'anno seguente a quello di inizio;
- **Finale Nazionale PLR:**

VARIANTE CLASSICA: Ospitata e organizzata da un solo comitato, esclusa alle Associazioni del Comitato Regionale Organizzatore e partecipata dalle Associazioni classificate prime nei Comitati Regionali e da quelle passate in base alle adesioni alla fase di qualificazione di ogni Comitato.

VARIANTE ITALIA CHE GIOCA: Ospitata da un solo comitato, organizzata da tutti i comitati FIGT (specifiche su Manuale Finali Nazionali). Partecipata dalle Associazioni classificate prime nei Comitati Regionali e da quelle passate in base alle adesioni alla fase di qualificazione di ogni Comitato.

- **Finale Nazionale PCR:** partecipata dalle Associazioni classificate prime nei Campionati Regionali, ad esclusione del Comitato Regionale organizzatore delle Finali.

Lett. d -

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



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

Lett. e – Il Softair è un Gioco basato sulla fiducia e la correttezza dei partecipanti. Le caratteristiche principali sono il rispetto per l'avversario, per l'Organizzazione e per la Classe Arbitrale, Mancando queste caratteristiche, se ne tradiscono i valori che contraddistinguono un vero evento sportivo.

Lett. f – Il Softair è una simulazione non violenta di un'azione tattica, dove ogni contatto fisico teso a far valere le proprie ragioni con violenza e forza, **NON** è ammesso e, sarà punito con l'immediata espulsione dell'Atleta dalla competizione.

Lett. g - L'orario Ufficiale nelle Manifestazioni FIGT è quello riportato dagli apparati GPS e/o da smartphone sincronizzati su standard GPS o Online. (Ovvero orario standard).

Lett. h - Per chiarezza si identificano e definiscono i seguenti vocaboli e ruoli:

- **Ingaggio:** Scontro a “fuoco” con repliche ad aria compressa denominate ASG;
- **Ingaggio Positivo:** Scontro a “fuoco”, dove almeno un operatore (Incursore, Difensore, Ribelle e/o Figurante) è rimasto colpito;
- **Incursori:** Operatori con ASG, a cui sono stati affidati gli Ordini di Missione, riconoscibili da una fascia bicolore al braccio;
- **Difensori:** Operatori con ASG, a presidio e difesa dell’“Area Esecuzione”;
- **Figuranti:** Operatori senza ASG, che interpretano un ruolo. Si dividono in “CIVILI” o “VIP”;
- **Ribelli:** Operatori con ASG, con il compito di “attaccare” l’“Area Esecuzione”.
- **Fine Operatività:** quando i Difensori/Ribelli sono stati tutti eliminati e l’eventuale Fase “E” è stata completata da parte della Pattuglia Incursori.
- **Colpito:** Qualsiasi Operatore eliminato dal gioco in una delle modalità previste dall’art 9.

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

Lett. j - Durante lo svolgimento della Finale Nazionale, sia essa PLR o PCR, non sono ammesse ricognizioni sul terreno di gioco nei sedici (16) giorni precedenti la manifestazione, il contravvenire a questa regola vedrà l'Associazione squalificata.

Lett. k - Ogni ASD partecipante al Campionato Pattuglia a Lungo Raggio (PLR) e al Campionato Pattuglia a Corto Raggio (PCR) potrà parteciparvi solo portando, ad ogni Tappa, anche un Arbitro Qualificato (Regionale o Nazionale o Ausiliare), il cui nominativo sarà comunicato al Responsabile Regionale del Settore Arbitrale, al fine di redigere la necessaria designazione arbitrale ([Art. 22 Lett. g del Regolamento dei Comitati Regionali](#)). Nel caso in cui, il Responsabile Arbitrale Regionale, reputi di avere già un numero sufficiente di Arbitri, per la Gara, tale da non dover “attingere” agli Arbitri messi a disposizione dalle ASD, lo potrà fare, comunicandolo a tutte le ASD partecipanti alla Tappa di Campionato ed al CONSIGLIO DIRETTIVO REGIONALE.

TITOLO II° - COMPOSIZIONE E SPECIFICHE DELLE PATTUGLIE INCURSORI

Art. 2 – Composizione della Pattuglia Incursori.

Lett. a –

PLR: La Pattuglia Incursori per iniziare una manifestazione PLR, dovrà essere composta da un numero minimo di Tre (3) operatori sino ad un massimo di Sei (6).

PCR: La Pattuglia Incursori per iniziare una manifestazione PCR, dovrà essere composta da un numero minimo di Tre (3) operatori sino ad un massimo di otto (8).

Lett. b –

PLR: Durante lo svolgimento della manifestazione, la Pattuglia Incursori che per “ritiri” o squalifiche, scenderà sotto il numero di Due (2) operatori, dovrà esfiltrare ed interrompere la propria operatività.

PCR: Durante lo svolgimento della manifestazione, la Pattuglia Incursori che per “ritiri” o squalifiche, scenderà sotto il numero di Tre (3) operatori, dovrà esfiltrare ed interrompere la propria operatività.

Art. 2.1 – Specifiche per la Pattuglia Incursori.

Lett. a –

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

PCR: Nel PCR non si verifica la necessità di tale specifica, la Pattuglia segue un percorso stabilito senza possibilità di variarlo e non vi è motivazione di frazionamento.

Lett. b –

PLR: La Pattuglia Incursori, o a parte di esso, che durante la fase diurna o notturna, senza nessun accorgimento difensivo areale a protezione, permette alla Controinterdizione di sorprenderla, verrà assegnata la penalità di “Scoperta di Bivacco”.

PCR: Il PCR non prevede Controinterdizione.

Lett. c –

PLR: La Pattuglia Incursori, dopo l’infiltrazione potrà occultare qualsiasi tipo di materiale all’interno dell’AO, nel caso questo sia trovato dalla Controinterdizione, la Pattuglia potrà rientrarne in possesso contattando l’Organizzazione, ma si vedrà assegnare la penalità di “Scoperta di Bivacco”.

PCR: Il PCR non prevede Controinterdizione.

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

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

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

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

Lett. h - La Pattuglia Incursori se durante lo svolgimento della gara, per poterla proseguire, necessita di informazioni o aiuto da parte dell'Organizzazione, verrà messa in grado di proseguire la missione, con l'assegnazione della penalità di "Aiuto Cartografico".

Lett. i - Il comportamento degli operatori della Pattuglia Incursori, prima, durante e dopo lo svolgimento della Manifestazione, dovrà sempre essere civile ed educato. Comportamenti irrispettosi e maleducati faranno assegnare punti negativi e nei casi di infrazione più grave, l'espulsione dell'Operatore.

Lett. j - È il Responsabile della Pattuglia Incursori o in caso di assenza un suo sostituto, che ha il compito di confrontarsi con lo Staff Arbitrale, sempre rivolgendosi con modi civili e rispettosi, pena l'assegnazione di punti di penalità.

Lett. k - In AO, la Pattuglia Incursori dovrà muoversi sempre a piedi, se previste altre modalità, sarà compito dell'Organizzazione farne specifica negli Ordini di Missione. Il Contravvenire a questa norma sarà sanzionato con la "Squalifica" della Pattuglia Incursori, da parte dello Staff Arbitrale.

Lett. l - Se non esplicitamente autorizzate negli Ordini di Missione, sono assolutamente vietate le seguenti azioni:

- *Uso di fumogeni o altro materiale pirotecnico;*
- *Occultamento di materiale in AO, antecedentemente alla Manifestazione.*
(Se non diversamente specificato dagli ordini di missione);
- *Passaggio di qualsiasi informazione tra Pattuglie Incursori in gara;*
- *Qualsiasi tipo di aiuto che provenga da persone esterne alla Pattuglia Incursori.*
(Se non diversamente specificato dagli ordini di missione);
- *Transito o Entrata in Zone dell'AO, che l'Organizzazione ha interdetto nella Carta Topografica dell'AO;*
- *Uscita dall'AO, durante lo svolgersi della Manifestazione, prima dell'Esfiltazione;*
- *Accesso a veicoli privati non autorizzati;*
(Se non diversamente specificato dagli ordini di missione);

Il contravvenire di uno o più di questi divieti comporterà la squalifica della Pattuglia Incursori.

Lett. m – È fatto divieto, pena la squalifica, abbandonare rifiuti in AO, gli operatori, potranno cestinare rifiuti in tutti gli OBJ negli appositi sacchi messi a disposizione dall'organizzazione.

Si rammenda che l'abbandono di rifiuti è UN REATO perseguito DALLA LEGGE .

Lett. n –

PCR: Alle Tappe Regionali del Campionato Nazionale PCR possono partecipare due o più Pattuglie incursori appartenenti alla stessa Associazione Una sola pattuglia parteciperà alla Classifica.

La Pattuglia in classifica è obbligata ad entrare sul percorso per prima rispetto alle altre della stessa Associazione.

Lett. o –

PLR: È fatto divieto, pena la squalifica delle Pattuglie coinvolte, passarsi informazioni e ricevere aiuti esterni.

PCR: È fatto divieto, pena la squalifica delle Pattuglie coinvolte, passarsi informazioni, ricevere aiuti esterni e cambiare l'ordine di entrata sul percorso di gara assegnato dall'organizzazione.

Lett. p – È compito della Pattuglia Incursori controllare la corretta compilazione e controfirmare dallo Staff Arbitrale la Tabella Punti Obbiettivo, prima di lasciare l'area esecuzione.

In caso di utilizzo di sistemi Tecnologici (app o affini) la Pattuglia incursori dovrà controllare la corretta compilazione e convalidare quanto inserito dallo staff arbitrale mediante la procedura dell'apparato utilizzato.

Lett. q –

PCR: La palese auto eliminazione o eliminazione VOLONTARIA di compagni di squadra, da parte degli Incursori, sarà penalizzata con la squalifica del/degli operatore/i con l'aggiunta della penalità del “Comportamento Antisportivo”.

Lett. r –

PCR: La Pattuglia Incursori che entra in Zona Obbiettivo, da IN ma senza la presenza e l'autorizzazione dello Staff arbitrale, incorre nella penalità del “Fuori Finestra”.

Lett. s –

PCR: La Pattuglia Incursori che entra in Zona Obbiettivo, non passando dalla porta IN, incorre nella penalità del “Fuori Finestra”.

Lett. t –

PLR: Nel caso in cui una Pattuglia Incursori, presentandosi nell'Area Esecuzione, con la Finestra di Attacco validamente aperta, viene disturbata dalla presenza inaspettata di un'altra Pattuglia Incursori, all'interno della stessa Area, si vedrà assegnare, dallo Staff Arbitrale, l'Obbiettivo con il massimo punteggio, comprensivo di eventuali prove, e resterà in attesa dello scadere della Finestra di Attacco, prima di uscire dall'Area Esecuzione. Lo Staff Arbitrale provvederà a fermare l'Ingaggio con Tre (3) Fischi Brevi, ed assegnerà, alla Pattuglia Incursori che ha disturbato l'azione, la penalità di “Fuori Finestra”, se ancora deve svolgere quell'Obbiettivo e, se lo ha già svolto, la penalità di “Controinterdizione Persa”.



Ed.07 del 23.08.2025

PCR: Nel caso in cui una Pattuglia Incursori, presentandosi nell'Area Esecuzione, con la Finestra di Attacco validamente aperta, viene disturbata dalla presenza inaspettata di un'altra Pattuglia Incursori, all'interno della stessa Area, si vedrà assegnare, dallo Staff Arbitrale, l'Obbiettivo con il massimo punteggio, comprensivo di eventuali prove ma senza punteggio addizionale relativo ai minuti risparmiati e resterà in attesa dello scadere della Finestra di Attacco, prima di uscire dall'Area Esecuzione. Lo Staff Arbitrale provvederà a fermare l'Ingaggio con Tre (3) Fischi Brevi, ed assegnerà, alla Pattuglia Incursori che ha disturbato l'azione, la penalità di "Fuori Finestra".

Lett. u –

PLR: Viene fatto divieto alla Pattuglia Incursore di transitare su Obbiettivi già svolti. Chi dovesse ripassare nei pressi della Zona Obbiettivo o dell'Area Esecuzione e, viene ingaggiato positivamente, si vedrà assegnare la penalità di "Controinterdizione Persa", dallo Staff Arbitrale presente, che interromperà con Tre (3) Fischi Brevi l'ingaggio.

Art. 2.2 – Regole di ingaggio per le Pattuglie Incursori con Controinterdizione

PLR:

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

Lett. b – La Pattuglia Incursori, in caso di *Ingaggio Positivo* con la Controinterdizione, potrà ridurre la penalità, se riuscirà ad eliminarla completamente.

Lett. c – Lo Staff Arbitrale, in situazioni di "Stallo", con Ingaggio Positivo tra la Pattuglia Incursori e la Controinterdizione, provvederà ad assegnare un tempo di gioco di Tre (3) Minuti, trascorso il quale, con "Tre Fischi Brevi", decreterà il Fine Ingaggio e assegnerà "Ingaggio Perso" alla Ptg. Incursori.

Lett. d – L'ingaggio Positivo all'interno della Zona Obbiettivo, **da parte della Controinterdizione**, senza che la Pattuglia Incursori abbia in atto una Finestra di Attacco validamente aperta, farà assegnare alla Pattuglia Incursori la penalità del "Fuori Finestra".

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

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

PCR: La variante PCR non prevede Controinterdizione.

TITOLO III° - INFILTRAZIONE ED ESFILTRAZIONE

Art. 3 – Gestione Infiltrazione ed Esfiltrazione.

Lett. a –

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

PCR: Il punto di partenza è assegnato dall’organizzazione e in caso di Modalità Orologio sarà diverso per ogni Pattuglia partecipante.

Lett. b – Se non diversamente indicato negli ordini di missione, una volta effettuata l’infiltrazione, la squadra incursori non potrà più ritornare alle proprie autovetture per lasciare o prelevare materiali al loro interno, né tantomeno per utilizzarle come riparo e/o rifugio. Il contravvenire a questa regola comporterà la squalifica dell’intera squadra. Se, dopo l’infiltrazione, la squadra incursori dovesse avere la necessità di lasciare o prelevare materiali all’interno dei propri veicoli dovrà preventivamente chiedere l’autorizzazione all’organizzazione, la quale dovrà mandare un suo rappresentante per tutta la durata delle operazioni, al termine delle quali la squadra incursori si vedrà assegnare la penalità di “aiuto cartografico”.

Lett. c – La Pattuglia Incursori per avere la convalida delle prove svolte durante la manifestazione deve raggiungere con tutti gli operatori in gioco, l’Esfiltrazione o Punto di Fine Missione, che sarà indicato dall’Organizzazione sugli Ordini di Missione con una coordinata.

Lett. d –

PLR: La Pattuglia Incursori dovrà recarsi al punto di esfiltrazione entro un orario massimo (indicato in negli ordini di missione), oltre in quale verrà applicata una penalità.

PCR: Il tempo massimo non è indicabile nella disciplina PCR.

Lett. e –

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

Il tempo di esfiltrazione sarà preso SOLO nelle COORDINATE indicate dall’organizzazione.

PCR: Non si applica nella PCR.

Lett. f –

PLR: Il tempo di Esfiltrazione sarà preso nella coordinata indicata dall’Organizzazione dopo che tutti gli operatori della Pattuglia Incursori saranno presenti (*esclusi i ritirati*) ed avranno consegnato all’organizzazione tutto il materiale necessario al conteggio punti.

PCR: Il tempo non viene segnato nella disciplina PCR.

Lett. g –

PLR: L’orario di chiusura OBJ e l’orario massimo di esfiltrazione possono NON coincidere.
(VEDI MANUALE ORGANIZZAZIONE PER MAGGIORI DETTAGLI)

PCR: Non si applica nella PCR.

Art. 3.1 – Esfiltrazione anticipata.

Lett. a – L’Esfiltrazione anticipata di qualsiasi operatore deve essere immediatamente comunicata all’Organizzazione affinché l’Operatore possa essere recuperato.

La Pattuglia incursori dovrà inoltre inviare un messaggio da smartphone, sms o messaggistica



istantanea (mediante Eventuale App indicata dall'organizzazione) al fine di "confermare" l'orario di uscita.

Il non Esfiltrare con questa modalità, farà considerare gli Operatori ancora in gioco.

Lett. b - È compito dell'Organizzazione predisporre delle "Busta per le Esfiltrazioni Anticipate" e avere a portata i "moduli esfiltrazione anticipata" dove, nel caso vengano usate, verrà inserito tutto il materiale valido al calcolo punteggio e sarà annullato mentre nel modulo andranno riportate le seguenti informazioni:

- Identificativo Pattuglia Incursori
- Esfiltrazione Anticipata ore _____
- Nome e Cognome Operatori Esfiltrati anticipatamente

Lett. c - Gli Operatori Esfiltrati anticipatamente, se in possesso di materiale valido per l'assegnazione di punteggio, si vedranno annullare tutti i Punteggi Positivi e assegnare solo i Punteggi Negativi.

Lett. d - L'Organizzazione, in seguito, provvederà a far pervenire la "Busta Esfiltrazione Anticipata" e il "modulo esfiltrazione anticipata" al tavolo debriefing.

(In caso di utilizzo di un sistema informatizzato "App" il modulo potrebbe essere digitale).

Art. 3.2 – Gestione Esfiltrazione.

Lett. a – All'esfiltrazione, un membro dello staff arbitrale, coadiuvato dall'organizzazione, in base alla quantità di materiale valido all'assegnazione del punteggio da riconsegnare, dovrà consegnare ad ogni Pattuglia Incursori un "Contenitore Esfiltrazione" e dovrà redigere il "Modulo Esfiltrazione".

(In caso di utilizzo di un sistema informatizzato "App" il modulo potrebbe essere digitale).

Lett. b – L'arbitro di esfiltrazione con l'organizzazione dovranno provvedere a riempire i campi presenti sul "modulo esfiltrazione" reperibile nell'area Download del sito www.figt.it.

Lett. c - La Pattuglia Incursori, unitamente all'organizzazione e alla Commissione Gara inserirà nel "Contenitore Esfiltrazione" tutto il materiale necessario per il calcolo dei punteggi o per non ricevere penalità, l'organizzazione, in questa fase, dovrà fornire, un elenco del materiale necessario al calcolo punteggi sul quale spunterà ogni documento o materiale inserito nel contenitore da parte della Pattuglia incursori. È un diritto del Responsabile della Pattuglia incursori fotografare l'elenco spuntato prima che esso sia inserito e chiuso nel "Contenitore Materiali" sul contenitore sarà applicato con del nastro il "Modulo Esfiltrazione" e sul contenitore sarà marcato l'identificativo della Pattuglia cui appartiene.

(In caso di utilizzo di un sistema informatizzato "App" il modulo potrebbe essere digitale).

Lett. d – Dopo la chiusura del "Contenitore Esfiltrazione" null'altro non potrà essere considerato materiale valido al calcolo punteggi. Il "contenitore" NON POTRA' PIU ESSERE APERTO fino al Debriefing.

Lett. f - Il "Contenitore Esfiltrazione" con il "Modulo Esfiltrazione" ed eventualmente la "Busta Esfiltrazione Anticipata" e il "modulo Esfiltrazione anticipata" verranno riaperti al tavolo "debriefing" dove la Commissione Gara con l'Organizzazione e con la Pattuglia Incursori provvederà a quanto segue:

- Consegna del punteggio ottenuto su ogni singolo Obbiettivo;
- Raccogliere contestazioni presenti sulle Tabelle Arbitrali Obbiettivo e Controinterdizione.

(In caso di utilizzo di un sistema informatizzato “App” i punteggi e le contestazioni saranno digitali).

Lett. g – Nel “Modulo Esfiltrazione” è presente una sezione “Note e Contestazioni”, è diritto della Ptg. Incursori contestare eventuali situazioni che non potevano essere segnalate durante la gara. ad esempio anomalie su Obj di tipologia “B” o “E” senza la presenza dell’arbitro o altre eventuali situazioni.

(All’esfiltrazione è **ASSOLUTAMENTE VIETATO** contestare situazioni che potevano essere contestate ad altri Arbitri di Gara al momento dei Fatti.)

Il contravvenire di questa regola comporterà l’attribuzione di 600 Punti negativi (vedi Art 14 Lett. u e Art 16 Lett. b)

TITOLO IV° - OBIETTIVI

Art. 4 – Descrizione Obiettivi.

Lett. a - Nel Regolamento di gioco PLR & PCR, si definisce “Obiettivo” una porzione di terreno in cui sono presenti una “Zona Obiettivo” ed una “Area Esecuzione”. Gli Obiettivi, tra loro, differiscono a seconda della Tipologia che ne caratterizza lo svolgimento e l’Operatività da parte dei Difensori, Ribelli e Pattuglia Incursori.

Lett. b - L’Obiettivo è formato da due (2) Settori ben distinti tra di loro (3 in caso di Ingresso Obbligatorio), che hanno il compito di disciplinare e regolare il movimento e l’Operatività della Pattuglia Incursori:

- 1) **Area Esecuzione;**
- 2) **Zona Obiettivo.**
- 3) **Safe Zone in Coordinata porta IN. (Solo PLR)**

Lett. c - L’Area Esecuzione è uno spazio circolare che, come centro, ha la Coordinata dell’Obiettivo, può avere un Raggio che **varia da Trenta (30) Metri a Cinquanta (50) Metri** calcolato sul Terreno. (La dimensione esatta deve essere indicata negli ordini di missione per ogni Obiettivo.)

Lett. d –

PLR: La Zona Obiettivo è uno spazio circolare esterno all’Area Esecuzione, che **varia da cinquanta (50) Metri a settanta (70) Metri** calcolati sul terreno partendo dalla circonferenza esterna dell’Area Esecuzione, sulla quale troviamo l’eventuale Porta IN.

(La dimensione esatta deve essere indicata negli ordini di missione per ogni Obiettivo.)

PCR: La Zona Obiettivo è uno spazio circolare esterno all’Area Esecuzione, che **varia da cinquanta (50) Metri a settanta (70) Metri** calcolati sul terreno partendo dalla circonferenza esterna dell’Area Esecuzione, sulla quale troviamo la Porta IN e la Porta OUT

(La dimensione esatta deve essere indicata negli ordini di missione per ogni Obiettivo.)

Lett. e –

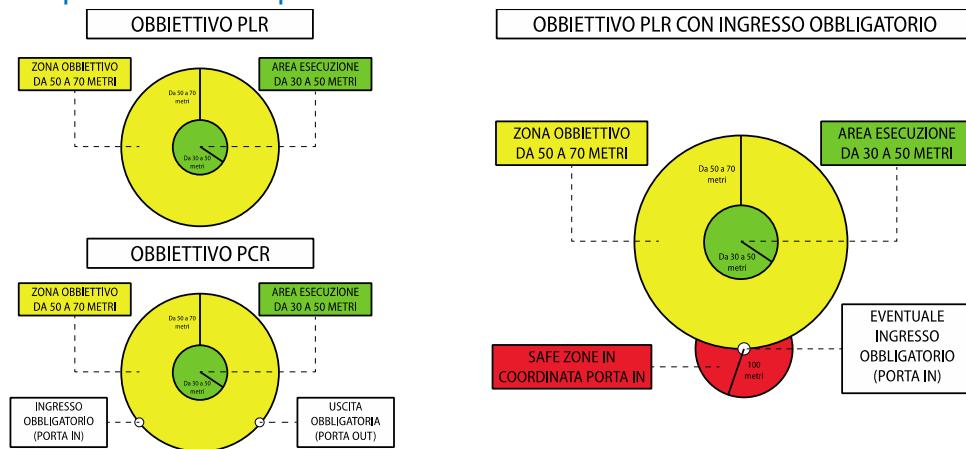
PLR: La Zona Obiettivo è interdetta alle Pattuglie di Controinterdizione, salvo quando, in maniera certa ed inequivocabile, è messa in allerta da rumori e/o avvistamenti di Incursori presenti al suo interno.

PCR: La disciplina PCR non prevede Controinterdizione.

Lett. f –

PLR: La “Safe Zone in Coordinata Porta IN” uno spazio semicircolare che, come centro, ha la Coordinata **dell’eventuale Porta IN**, ha un raggio di Cento (100) Metri calcolato su Terreno. Quest’area è interdetta alla Controinterdizione e NON vi è possibilità di ingaggio tra pattuglia incursori e Controinterdizione.

PCR: La disciplina PCR non prevede Controinterdizione.



Lett. g –

PCR: A richiesta di un operatore della Pattuglia Incursori, lo Staff Arbitrale ha l’obbligo di indicare la direzione dell’Area Esecuzione e/o della porta OUT.

Lett. h – La “Porta IN” (Ingresso Obbligatorio) è un punto scelto dall’organizzazione sulla circonferenza della “Zona Obbiettivo”, che rappresenta l’ingresso obbligatorio per tutte le Pattuglie Incursori in gioco. Sugli Ordini di Missione l’organizzazione dovrà indicare la coordinata, della “Porta IN”.

PLR: Nella variante PLR la “PORTA IN” è obbligatoria sugli OBJ di tipologia D, F, G e H, nelle altre tipologie può essere inserita a discrezione dell’organizzazione.

La presenza va indicata negli ordini di missione unitamente alle Coordinate.

PCR: Nella variante PCR la “PORTA IN” è obbligatoria e, sul terreno, l’organizzazione dovrà posizionare un Cartello delle dimensioni minime di un foglio A4, ben visibile con indicato “PORTA IN OBJ xxx”.

Lett. i – La “Porta OUT” è un punto scelto dall’organizzazione sulla circonferenza della “Zona Obbiettivo”, che rappresenta l’uscita obbligatoria per tutte le Pattuglie Incursori in gioco. Sugli Ordini di Missione l’organizzazione dovrà indicare la coordinata, della “Porta OUT”.

PLR: Nella variante PLR la “PORTA OUT” non è obbligatoria ma può essere inserita a discrezione dell’organizzazione la presenza va indicata negli ordini di missione unitamente alle Coordinate.

PCR: Nella variante PCR la “PORTA OUT” è obbligatoria e, sul terreno, l’organizzazione dovrà posizionare un Cartello delle dimensioni minime di un foglio A4, ben visibile con indicato “PORTA OUT OBJ xxx”, si precisa che la porta OUT indica il punto di uscita



dall'area Obbiettivo e il percorso che le Pattuglie incursori dovranno seguire per proseguire la gara. Il non attraversamento della "PORTA OUT" può comportare la penalità di "Comportamento antisportivo".

Art. 4.1 – Tipologia Obbiettivi.

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

Lett. b - Si identificano **Otto (8) Tipologie di Obbiettivi PER LA VARIANTE PLR** e **Sei (6) Tipologie di Obbiettivi PER LA VARIANTE PCR**, diversi per caratteristiche e svolgimento, che potranno essere organizzati anche in abbinamento tra loro:

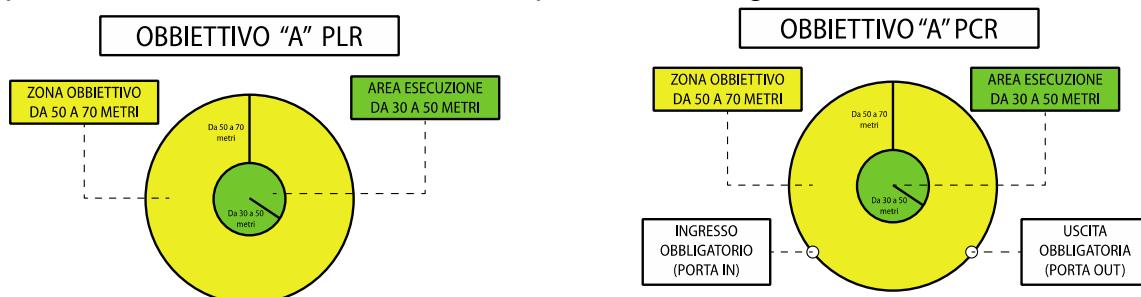
- **Tipo A: Area Esecuzione controllata da Difensori;**
- **Tipo B: Way Point; (solo PLR)**
- **Tipo C: Ricognizione; (solo PLR)**
- **Tipo D: Automezzo in movimento controllato da Ribelli;**
- **Tipo E: Azione da svolgere;**
- **Tipo F: Ispezione o Soccorso in Area Esecuzione non controllata da Difensori;**
- **Tipo G: Scorta ad Automezzi o Personaggi VIP.;**
- **Tipo H: Obbiettivo controllato da Difensori e Ribelli;**

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

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

Art. 4.2 – Definizione e caratteristiche dell'Obbiettivo di TIPO "A".

Lett. a - Obbiettivo con richiesta obbligatoria della Finestra d'Attacco, controllato e Difeso da Difensori, presenti nell'Area Esecuzione. È compito della Pattuglia Incursori eliminare la Difesa.



Lett. b –

PLR: Gli Obbiettivi di Tipo "A", potranno avere un Punto di Ingresso Obbligatorio (Porta IN).



REGOLAMENTO DI GIOCO PLR & PCR



Ed.07 del 23.08.2025

In caso di INGRESSO OBLIGATORIO l'organizzazione dovrà indicarne le coordinate negli ordini di missione.

PCR: Il punto di ingresso è sempre obbligatorio nella Variante PCR.

Lett. c - Alla Pattuglia Incursori è vietato recarsi alla Porta IN “INGRESSO OBBLIGATORIO”, passando all'interno della Zona Obbiettivo, anche con Finestra di Attacco “attiva”. Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di “Comportamento Antisportivo” e la Pattuglia Incursori non potrà più portare a termine l'Obbiettivo.

Lett. d - Sono da ritenersi attivi e in gioco solo i VIP e FIGURANTI (Civili) situati all'interno dell'area esecuzione.

Se non diversamente specificato negli ordini di missione, nell'obiettivo di Tipo A è da intendersi come “zona sicura” per VIP e FIGURANTI una coordinata esterna all'AREA ESECUZIONE.

Art. 4.3 – Definizione e caratteristiche dell'Obbiettivo di TIPO “B”

Lett. a –

PLR: Punto in AO, comunicato alla Pattuglia Incursori in qualsiasi momento della manifestazione, costituito da una coordinata o da un Settore, dove la Pattuglia Incursori deve comprovare l'avvenuto passaggio tramite fotografia del relativo cartello con almeno due Operatori con fascia ben visibile, oppure nel modo e nella maniera indicata dall'Organizzazione.

Per questa tipologia di Obbiettivo non è prevista la richiesta della Finestra di Attacco.

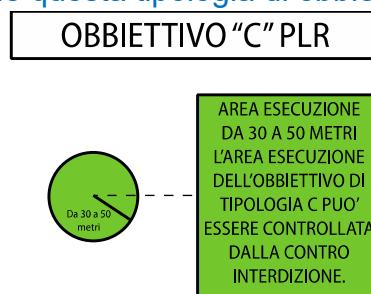
PCR: La variante PCR non prevede questa tipologia di obbiettivo.

Art. 4.4 - Definizione e caratteristiche dell'Obbiettivo di TIPO “C”

Lett. a –

PLR: Tipologia di Obbiettivo dove le Pattuglie Incursori dovranno recuperare delle Informazioni tramite l'Osservazione a distanza. Le Osservazioni andranno riportate nel “Modulo Recon” per Obj di Tipo “C”.

PCR: La variante PCR non prevede questa tipologia di obbiettivo.



Lett. b –

PLR: Le Informazioni da acquisire da parte della Pattuglie Incursori potranno essere rappresentate da:

“BERSAGLI”: Massimo Quattro (4) Cartelli, con dimensioni minime di Ottanta (80) centimetri di larghezza e di Centoventi (120) centimetri di altezza, su cui l'Organizzazione dovrà scrivere, sigle di dimensioni e spessore idonee a essere viste in lontananza, con l'ausilio di un Binocolo;

“RECON SU OBBIETTIVO”: La Pattuglia Incursori, seguendo le istruzioni dell’Organizzazione, specificate negli Ordini di Missione, avranno il compito di riportare cosa osservato, nel “Modulo Recon” messo a disposizione dall’Organizzazione. (solo osservazione e trascrizione di informazioni. Non è consentito prevedere il recupero nell’obj di tipologia C)

PCR: La variante PCR non prevede questa tipologia di obbiettivo.

Lett. c –

PLR: I “Bersagli” o la “Recon su Obbiettivo”, dovranno svolgersi all’interno di un’Area Esecuzione, avente come centro la coordinata dell’Obbiettivo stesso.

La “Sorveglianza” ed il controllo dell’Area Esecuzione, potrà essere affidato alla Controinterdizione.

PCR: La variante PCR non prevede questa tipologia di obbiettivo.

Lett. d –

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

PCR: La variante PCR non prevede questa tipologia di obbiettivo.

Art. 4.5 - Definizione e caratteristiche dell’Obbiettivo di TIPO “D”.

Lett. a - In questa Tipologia di Obbiettivo, esclusivamente con Finestra di Attacco ed Entrata Obbligatoria vi è la presenza di “Ribelli” nell’Area Esecuzione, la Pattuglia Incursori dovrà organizzarsi per fermare “un convoglio” o “un corteo” in movimento con **Ribelli** a bordo dell’automezzo o al seguito del veicolo o del corteo.

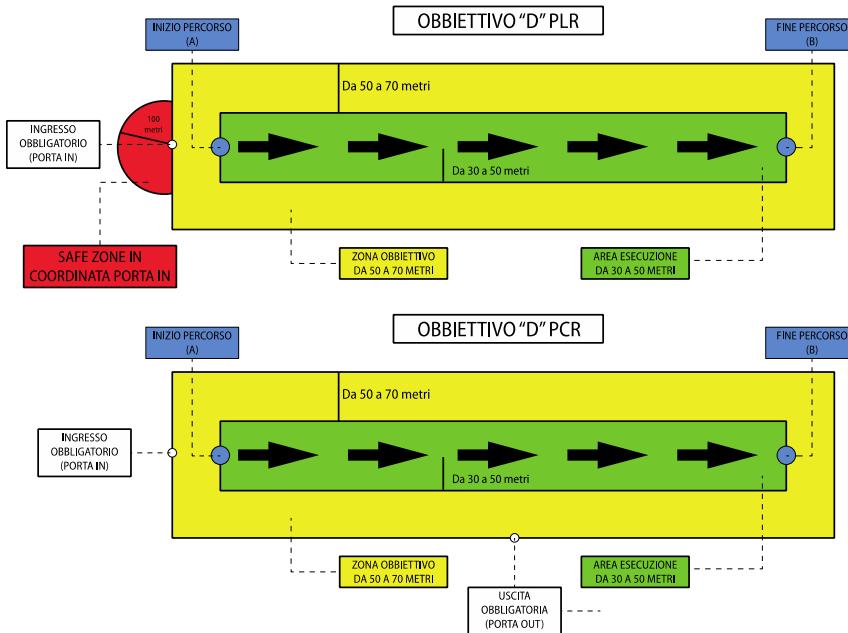
È compito dell’Organizzazione specificare negli Ordini di Missione:

- *Descrizione dell’Automezzo o specifiche del corteo;*
- *Descrizione e caratteristiche dell’azione da compiere;*
- *Percorso dell’Automezzo o “del corteo”, con inizio, fine e senso di marcia;*
- *Immagine della Carta Topografica con Zona Obbiettivo ed Area esecuzione;*

Lett. b - Negli Obbiettivi di Tipo “D”, viene considerata “Zona Obbiettivo” lo spazio esterno al percorso del convoglio o del corteo (Area Esecuzione) che ha un’ampiezza variabile da cinquanta (50) Metri a settanta (70) Metri indicata dall’organizzazione negli ordini di missione.

Specifica Ribelli: Solo nell’OBJ di tipologia D i ribelli possono essere presenti in Area esecuzione. In questa tipologia sono stati inseriti i “ribelli” per dare la possibilità di creare obbiettivi “tipo scorta” con imboscate da parte degli incursori.

Inserendo i ribelli il numero massimo di personale con ASG al seguito può salire da 4 a 10.



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

Lett. d - Sono da ritenersi attivi e in gioco solo i VIP e FIGURANTI (Civili) situati all'interno dell'area esecuzione.

Se non diversamente specificato negli ordini di missione, nell'obiettivo di Tipo D è da intendersi come "zona sicura" per VIP e FIGURANTI la coordinata di FINE PERCORSO.

Art. 4.6 - Definizione e caratteristiche dell'Obbiettivo di TIPO "E".

Lett. a – Azione da compiere in un certo punto dell'AO.

È compito dell'Organizzazione specificare negli Ordini di Missione:

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

Al fine di una migliore comprensione di questa Tipologia di Obbiettivo, si specifica che se non inserita in Tipologie A, D, F, G, H, la Fase "E" può essere di fatto una coordinata dove la Pattuglia Incursori, deve compiere un'azione.

L'OBJ di tipologia E può prevedere o no l'Area Esecuzione.

L'area Esecuzione è obbligatoria quando vi è la presenza della Finestra di Attacco, può avere un Raggio che **varia da Trenta (30) Metri a Cinquanta (50) Metri** calcolato sul Terreno è compito dell'organizzazione indicarne la dimensione sugli ordini di missione.



OBBIETTIVO "E" PLR



AREA ESECUZIONE
DA 30 A 50 METRI.
L'AREA ESECUZIONE
DELL'OBBIETTIVO DI
TIPOLOGIA E PUO'
ESSERE PRESENTE O
NO.
E' OBBLIGATORIA
QUANDO VI E' LA
FINESTRA DI ATTACCO

In assenza di Finestra di Attacco e di Area esecuzione, la coordinata potrà essere controllata dalla Controinterdizione o da un Arbitro per il tempo necessario, al fine di:

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

La coordinata potrà essere controllata da un Arbitro anche al termine della competizione che si sincererà di prelevare il materiale valido per il calcolo punteggio e lo consegnerà all'organizzazione.

PCR: Nella variante PCR per questa tipologia di obbiettivo, senza l'associazione ad altre tipologie, è necessario prevedere OBBLIGATORIAMENTE *la Finestra di Attacco e la presenza di un Arbitro Ufficiale.*

Art. 4.7 - Definizione e caratteristiche dell'Obbiettivo di Tipo "F".

Lett. a - In questa Tipologia di Obbiettivo, esclusivamente con Finestra di Attacco ed Entrata Obbligatoria vi è la presenza di "Ribelli" in Zona Obbiettivo, la Pattuglia Incursori sarà chiamata a recarsi in una zona dell'AO per controllare, soccorrere o interagire con altri Operatori/Figuranti.

Sarà compito dell'Organizzazione specificare ed inserire negli Ordini di Missione:

- *Descrizione e caratteristiche dell'azione da compiere;*
- *Immagine della Carta Topografica con Zona Obbiettivo ed Area esecuzione;*

Specifiche attivazione Ribelli: I ribelli possono essere attivati con un'azione "meccanica" scaturita dall'esecuzione della pattuglia incursori, ad esempio il suono di una sirena/allarme o qualsiasi altro sistema di segnalazione che faccia allarmare i Ribelli. Tuttavia, i Ribelli, devono avere un tempo MASSIMO di attivazione uguale per tutte le pattuglie incursori. Se non dovesse verificarsi l'azione "meccanica" o se essa non è prevista dall'organizzazione, allo scadere del tempo i ribelli "attaccheranno" l'area esecuzione.

I ribelli non sono "eliminabili" se non si è verificata almeno una delle condizioni di attivazione.

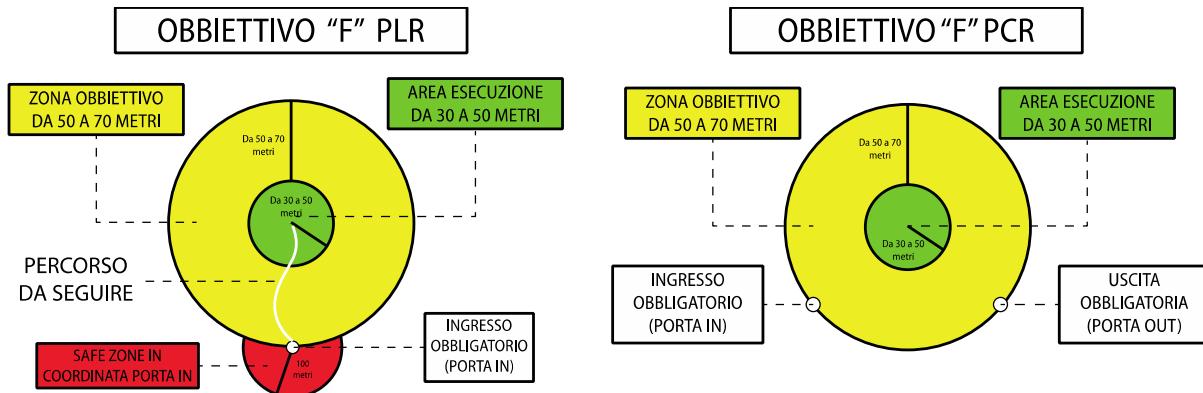


REGOLAMENTO DI GIOCO

PLR & PCR



Ed.07 del 23.08.2025



Lett. b - Sono da ritenersi attivi e in gioco solo i VIP e FIGURANTI (Civili) situati all'interno dell'area. Se non diversamente specificato negli ordini di missione, nell'obiettivo di Tipo F è da intendersi come "zona sicura" per VIP e FIGURANTI una coordinata esterna all'AREA ESECUZIONE.

Lett. c - Il limite esterno della Zona Obbiettivo è attraversabile SOLO nel percorso dalla PORTA IN fino all'ingresso in Area Esecuzione, dalle Pattuglie Incursori, esclusivamente con la Finestra di Attacco "aperta".

Lett. d - La PORTA IN è data da una coordinata geografica, fornita dall'Organizzazione, che indica un "Punto di Ingresso Obbligatorio", che sarà situato sulla circonferenza della Zona Obbiettivo.

Lett. e - Alla Pattuglia Incursori è Vietato recarsi all'Entrata Obbligatoria, passando all'interno della Zona Obbiettivo.

Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di "Comportamento Antisportivo", e gli sarà negato l'accesso all'Obbiettivo.

Lett. f -

PLR: Negli Obbiettivi di Tipo "F" la Pattuglia incursori al completo (operatori che prenderanno parte all'esecuzione dell'obiettivo), dopo l'apertura della propria finestra di ingaggio, ha l'obbligo di raggiungere la Coordinata di Centro Obj nel percorso più breve possibile, l'organizzazione, se lo ritiene necessario, può segnalare su carta e sul terreno il percorso da seguire, la Pattuglia incursori, SOLO dopo aver raggiunto la coordinata di Centro OBJ potrà muoversi liberamente all'interno dell'area esecuzione.

In questa fase di avvicinamento, la Pattuglia, POTREBBE essere accompagnata dallo Staff Arbitrale.

Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di "Comportamento Antisportivo".

PCR: Nella Variante PCR la Pattuglia Incursori deve SEMPRE attendere lo staff Arbitrale sulla PORTA IN.

Lett. g - La pattuglia incursori, con finestra di ingaggio validamente aperta, potrà lasciare l'Area Esecuzione solamente dopo l'attivazione dei Ribelli. Il contravvenire di questa regola comporterà penalità di Comportamento Antisportivo.

Art. 4.8 - Definizione e caratteristiche dell'Obbiettivo di Tipo "G".

Lett. a - In questa Tipologia di Obbiettivo, esclusivamente con Finestra di Attacco ed Entrata Obbligatoria, vi è la presenza di "Ribelli" in Zona Obbiettivo, la Pattuglia Incursori dovrà organizzarsi per scortare un automezzo, un personaggio famoso (VIP), un "corteo" o esfiltrare da zona "calda" un "ferito" o qualsiasi altra comparsa.

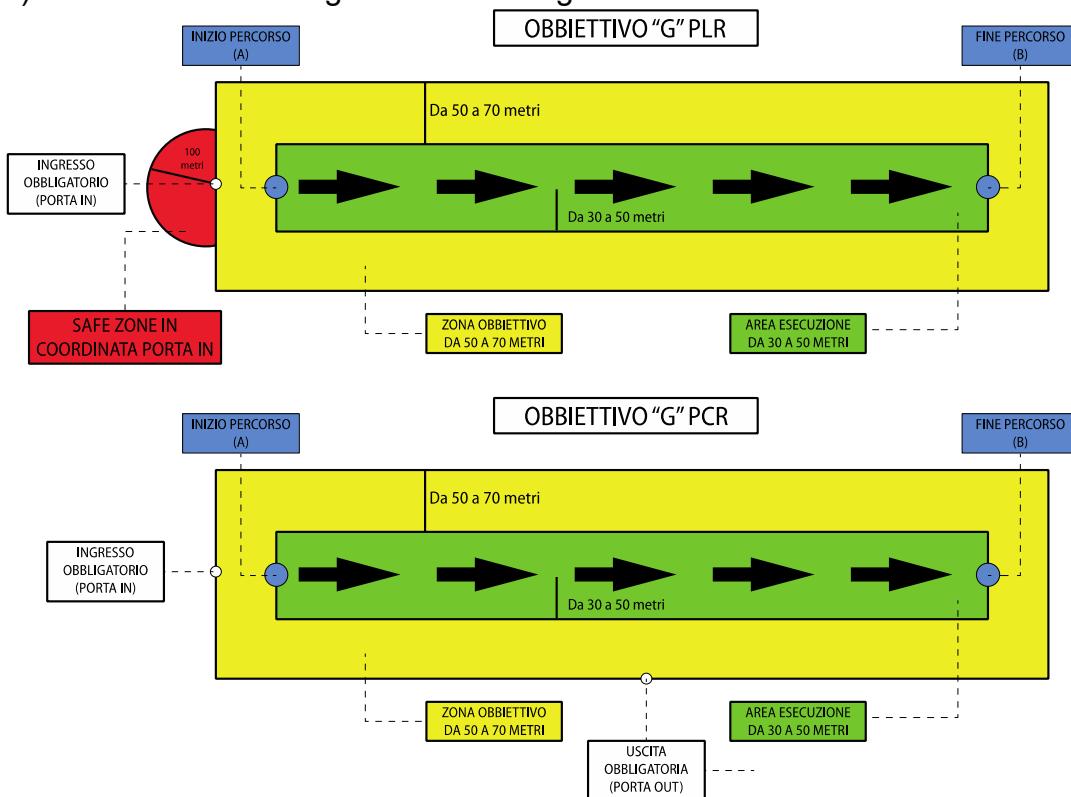
È compito dell'Organizzazione specificare negli Ordini di Missione:

- *Descrizione dell'Automezzo o specifiche del corteo dettagli esfiltrazione;*
- *Descrizione e caratteristiche dell'azione da compiere;*
- *Immagine della Carta Topografica con Zona Obbiettivo ed Area esecuzione;*
- *Il tempo massimo* di attivazione dei ribelli.*

Specifiche attivazione Ribelli: I ribelli possono essere attivati con un'azione "meccanica" scaturita dall'esecuzione della pattuglia incursori, ad esempio il suono di una sirena/allarme o qualsiasi altro sistema di segnalazione che faccia allarmare i Ribelli. Tuttavia, i Ribelli, devono avere un tempo MASSIMO di attivazione uguale per tutte le pattuglie incursori. Se non dovesse verificarsi l'azione "meccanica" o se essa non è prevista dall'organizzazione allo scadere del tempo i ribelli "attaccheranno" l'area esecuzione.

I ribelli non sono "eliminabili" se non si è verificata almeno una delle condizioni di attivazione.

Lett. b - Negli Obbiettivi di Tipo "G", viene considerata "Zona Obbiettivo" lo spazio esterno al percorso del convoglio o del corteo (Area Esecuzione) che ha un'ampiezza variabile da cinquanta (50) Metri a settanta (70) Metri indicata dall'organizzazione negli ordini di missione.



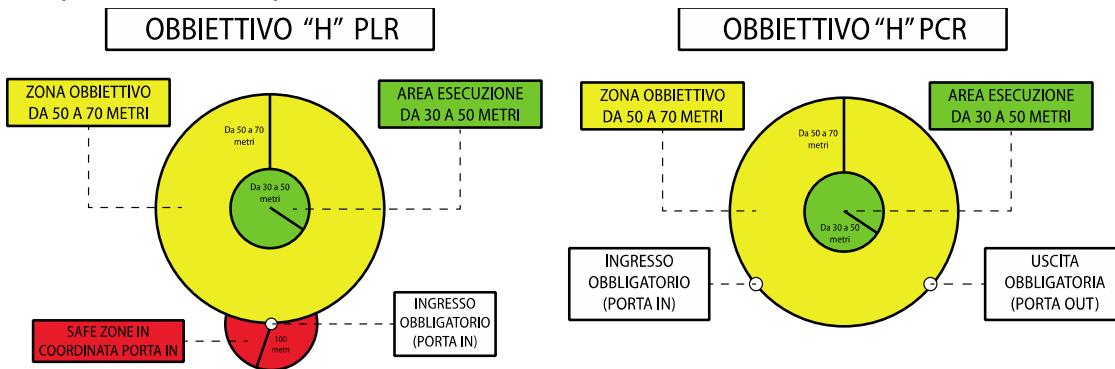
Lett. c - Alla Pattuglia Incursori è Vietato recarsi all'Entrata Obbligatoria, passando all'interno della Zona Obbiettivo, anche con la Finestra di Attacco "aperta". Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di "Comportamento Antisportivo", e gli sarà negato l'accesso all'Obbiettivo.

Lett. d - Sono da ritenersi attivi e in gioco solo i VIP e FIGURANTI (Civili) situati all'interno dell'area esecuzione.

Se non diversamente specificato negli ordini di missione, nell'obiettivo di Tipo G è da intendersi come "zona sicura" per VIP e FIGURANTI la coordinata di FINE PERCORSO.

Art. 4.9 - Definizione e caratteristiche dell'Obbiettivo di Tipo "H".

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



Lett. b - L'Organizzazione a suo piacimento, dovrà decidere, come distribuire il numero di Difensori Obbiettivo e il numero di Ribelli, questa decisione verrà mantenuta per tutte le Pattuglie Incursori, l'organizzazione può scegliere tra le combinazioni dello schema seguente:

TIPOLOGIA H "POSSIBILI COMBINAZIONI"		
	DIFENSORI	RIBELLI
COMBINAZIONE 1	1	1
COMBINAZIONE 2	1	2
COMBINAZIONE 3	1	3
COMBINAZIONE 4	1	4
COMBINAZIONE 5	1	5
COMBINAZIONE 6	1	6
COMBINAZIONE 7	1	7
COMBINAZIONE 8	1	8
COMBINAZIONE 9	1	9
COMBINAZIONE 10	1	10
COMBINAZIONE 11	2	1
COMBINAZIONE 12	2	2
COMBINAZIONE 13	2	3
COMBINAZIONE 14	2	4
COMBINAZIONE 15	2	5
COMBINAZIONE 16	2	6
COMBINAZIONE 17	2	7
COMBINAZIONE 18	2	8
COMBINAZIONE 19	3	1
COMBINAZIONE 20	3	2
COMBINAZIONE 21	3	3
COMBINAZIONE 22	3	4
COMBINAZIONE 23	3	5
COMBINAZIONE 24	3	6
COMBINAZIONE 25	4	1
COMBINAZIONE 26	4	2
COMBINAZIONE 27	4	3
COMBINAZIONE 28	4	4
SOLO PCR (8 INCURSORI)		

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

- *Eliminazione Difensori presenti in Area Esecuzione;*
- *Eliminazione Ribelli, provenienti dalla Zona Obbiettivo.*

Lett. d - Alla Pattuglia Incursori è Vietato recarsi all'Entrata Obbligatoria, passando all'interno della Zona Obbiettivo, anche con la Finestra di Attacco "aperta". Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità di "Comportamento Antisportivo", e gli sarà negato l'accesso all'Obbiettivo.

Specifica attivazione Ribelli: I ribelli possono essere attivati con un'azione "meccanica" scaturita dall'esecuzione della pattuglia incursori, ad esempio il suono di una sirena/allarme o qualsiasi altro sistema di segnalazione che faccia allarmare i Ribelli. Tuttavia, i Ribelli, devono avere un tempo MASSIMO di attivazione uguale per tutte le pattuglie incursori. Se non dovesse verificarsi l'azione "meccanica" o se essa non è prevista dall'organizzazione, allo scadere del tempo i ribelli "attaccheranno" l'area esecuzione.

I ribelli non sono "eliminabili" se non si è verificata almeno una delle condizioni di attivazione.

Lett. e – La pattuglia incursori, con finestra di ingaggio validamente aperta, potrà lasciare l'Area Esecuzione solamente dopo l'attivazione dei Ribelli. Il contravvenire di questa regola comporterà penalità di Comportamento Antisportivo.

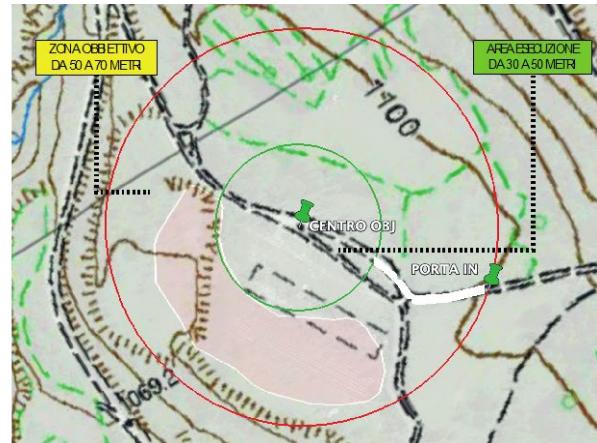
Lett. f - Sono da ritenersi attivi e in gioco solo i VIP e FIGURANTI (Civili) situati all'interno dell'area esecuzione.

Se non diversamente specificato negli ordini di missione, nell'obiettivo di Tipo H è da intendersi come "zona sicura" per VIP e FIGURANTI una coordinata esterna all'AREA ESECUZIONE.

Art. 4.10 - Definizione e caratteristiche degli Obbiettivi negli ordini di missione.

Lett. a-

PLR: Tutti gli obiettivi con ingresso obbligato devono prevedere negli ordini di missione un estratto di mappa topografica o uno stralcio di mappa satellitare rappresentando graficamente Zona Obbiettivo, Area Esecuzione, Porta IN ed eventuale percorso per gli OBJ di Tipo "F".





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

Art. 5 – Area Temporale.

Lett. a -

PLR: Per “Area Temporale” si intende una porzione di tempo in cui un Ombiettivo è attivo ed ingaggiabile da parte della Pattuglia Incursori. Essa potrà essere attiva per tutta la durata della manifestazione o solo per una parte di essa.

PCR: Nella Variante PCR l’area temporale è sempre attiva, per la natura dell’evento gli Ombiettivi non possono avere tempi di attivazione diversi.

Lett. b -

PLR: L’Organizzazione ha l’obbligo di indicare, negli Ordini di Missione:

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

PCR: Nella Variante PCR l’area temporale è sempre attiva, per la natura dell’evento gli Ombiettivi non possono avere tempi di attivazione diversi.

Art. 5.1 – La Finestra di Attacco.

Lett. a -

PLR: L’Ingaggio sugli Ombiettivi viene regolato tramite la richiesta (*fatta dalla Pattuglia Incursori*), di una porzione di tempo denominata “Finestra di Attacco”, nelle Aree Temporali attive, che devono essere indicate dall’Organizzazione, negli Ordini di Missione.

PCR: L’Ingaggio sugli Ombiettivi viene regolato tramite la “Finestra di Attacco”, nel PCR l’orario di inizio della finestra di attacco di ogni Ptg è indicato dall’Organizzazione negli Ordini di Missione, esso può variare, la Ptg. incursori deve attendere il via da parte dell’arbitro nella coordinata di INGRESSO OBBLIGATORIO (PORTA IN).

L’arbitro avvierà la Finestra di Attacco con due (2) fischi brevi.

Lett. b - L’Orario del Tempo di apertura e chiusura della Finestra di Attacco viene controllato tramite l’Orario espresso da apparati GPS e/o da smartphone sincronizzati su standard GPS o Online. (Ovvero orario standard).

Lett. c - Il primo Ingaggio Positivo di un qualsiasi Operatore (*Incusore, Difensore, Ribelle*), dovrà ricadere all’interno del periodo di tempo, dettato dalla Finestra di Attacco, che viene assegnato dallo staff Arbitrale, su richiesta della Pattuglia Incursori.

Lett. d -

PLR: La Finestra di Attacco, per essere valida, dovrà:

- *Avere un Tempo di apertura e chiusura, all’interno dell’Area Temporale “attiva” dell’Ombiettivo;*
- *Avere un Tempo di apertura e chiusura variabile da un minimo di cinque (5) ad un massimo di Trenta (30) minuti;*

- *Avere un canale Radio o altro metodo di comunicazione per la richiesta della Finestra di Attacco, assegnato dall'Organizzazione e, comunicato alle Pattuglie Incursori tramite gli Ordini di Missione.*

PCR: La Finestra di Attacco deve avere un Tempo di apertura e chiusura variabile da un minimo di cinque (5) ad un massimo di Trenta (30) minuti;

Lett. e -

PLR: La Finestra di Attacco potrà essere richiesta via Radio o tramite altri sistemi di comunicazione, comunicati negli ordini di missione, dalla Pattuglia Incursori allo Staff Arbitrale. La comunicazione può avvenire direttamente all'Obbiettivo in interesse, oppure all'Organizzazione, modalità quest'ultima denominata "Finestra Centralizzata".

È l'organizzazione a comunicare quale modalità sarà utilizzata.

PCR: La Pattuglia Incursori ha l'obbligo di presentarsi alla "Porta IN" del primo Obbiettivo, rispettando l'ordine di partenza indicato dall'Organizzazione, le successive "PORTE IN", saranno regolate in base all'ordine di arrivo, delle Pattuglie Incursori, sulle stesse, mantenendo l'ordine sequenziale degli Obbiettivi stabilito dalla stessa organizzazione.

Lett. f -

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

PCR: Le Pattuglie Incursori, sulle "PORTE IN", dovranno attendere l'arrivo dell'Arbitro in silenzio. Viene fatto divieto alla Pattuglia Incursori di entrare in "Zona Obbiettivo" senza l'autorizzazione dell'Arbitro, pena la penalità del "Fuori Finestra".

Lett. g -

PLR: La Pattuglia Incursori, dopo che ha effettuato la richiesta di "Finestra di Attacco", ed accettato l'orario dato dallo Staff Arbitrale/Organizzazione, dovrà rimanere in "ascolto" sul canale Radio sul quale ha effettuato la richiesta, sino all'apertura della "Finestra di Attacco", questo al fine di poter ricevere eventuali comunicazioni su uno stato di emergenza sopravvenuto sull'Obbiettivo che si intende attaccare. L'irreperibilità di una pattuglia incursori via radio, via messaggistica o telefonicamente potrebbe fargli vedere applicata la penalità di comportamento antisportivo.

PCR: Nella variante PCR le Pattuglie attendono il loro turno sulla coordinata della PORTA IN.

Lett. h -

PLR: Lo staff arbitrale per sopravvenute motivazioni può variare la finestra di Attacco precedentemente assegnata, in fase di richiesta, inoltre, lo staff arbitrale, se lo ritiene necessario, può porre in stato di attesa una pattuglia incursori prima di assegnargli una finestra di attacco valida. L'irreperibilità di una pattuglia incursori via radio, via messaggistica o telefonicamente potrebbe fargli vedere applicata la penalità di comportamento antisportivo.

PCR: Nella variante PCR le Pattuglie attendono il loro turno sulla coordinata della PORTA IN.

Lett. i -

PLR: All'apertura della Finestra di attacco la pattuglia può procedere con l'attacco all'obbiettivo senza attendere ulteriori conferme.

PCR: Lo Staff Arbitrale, dopo aver dato autorizzazione verbale alla Pattuglia Incursori di entrare nella “Zona Obbiettivo”, darà il via al tempo di gioco della Finestra di Attacco con due (2) fischi brevi e controllerà il trascorrere del tempo sul GPS o dallo Smartphone.

Lett. j –

È consentito alla pattuglia incursori chiedere via radio all’arbitro dell’obbiettivo i tempi di attesa stimati per la concessione della propria finestra d’attacco. L’arbitro comunica i tempi di attesa nelle forme che ritiene più opportune (indicazione presunta dell’orario specifico o del tempo di attesa)

Art. 5.2 – La Penalità del Fuori Finestra.

Lett. a - L’Ingaggio Positivo in una Zona Obbiettivo o, nell’Area Esecuzione, da parte della Pattuglia Incursori, senza avere una Finestra di Attacco validamente “aperta”, farà assegnare la Penalità di “Fuori Finestra”.

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

Lett. c - L’Ingaggio Positivo all’interno di una Zona Obbiettivo, da parte dei Difensori o Ribelli, con una Pattuglia Incursori, senza che quest’ultima abbia una Finestra di Attacco validamente aperta, gli farà assegnare la Penalità di “Fuori Finestra”.

Lett. d –

PLR: L’Ingaggio Positivo all’interno di una Zona Obbiettivo, da parte della Controinterdizione, senza che la Pattuglia Incursori abbia una Finestra di Attacco validamente aperta, gli farà assegnare la Penalità di “Fuori Finestra”.

PCR: La variante PCR non prevede Controinterdizione.

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

TITOLO VI° - DIFENSORI, RIBELLI e FIGURANTI Movimento e Comportamento

Art. 6 – Operatori presenti sugli Obbiettivi.

Lett. a - Vengono identificati con il nome di “**Difensori**” gli Operatori che hanno il compito di presidiare un’Area Esecuzione (*si trovano negli Obbiettivi di Tipo “A” e “H”*), con il compito di difenderla dall’attacco delle Pattuglie Incursori, con l’espulsione di BB da una ASG. Il loro atteggiamento dovrà essere vigile ed astuto.

Il numero massimo di Difensori non può superare le Quattro (4) Unità. (PLR).

Il numero massimo di Difensori non può superare le Cinque (5) Unità. (PLR).

Lett. b - Vengono identificati con il nome di “**Ribelli**”, gli Operatori hanno il compito di conquistare e/o ostacolare l’Operatività della Pattuglia Incursori nelle Aree Esecuzione con l’espulsione di BB da una ASG.

Negli obbiettivi di tipologia “F”, “G” e “H” il loro punto di partenza sarà una coordinata situata,



REGOLAMENTO DI GIOCO PLR & PCR



Ed.07 del 23.08.2025

ovunque, nella Zona Obbiettivo, tale coordinata, segreta per le Pattuglie incursori, essa, sarà identica per tutte le Finestre di Attacco.

Nell'obbiettivo di tipologia "D" i Ribelli si troveranno invece all'interno dell'Area Esecuzione. Dove schierati, il numero dei Ribelli, non potrà mai superare le Dieci (10) unità per il PLR e mai le Dodici (12) unità per il PCR, ed il loro atteggiamento dovrà essere vigile, astuto ed aggressivo.

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

I "Figuranti" sono da ritenersi in gioco se all'interno dell'Area Esecuzione.

Lett. d - Vengono chiamati "VIP", tutti gli Operatori, privi di ASG, che durante lo svolgimento della gara, devono recitare un ruolo fondamentale che comporterà punteggio positivo (eventuali parti di Fase E), la loro eliminazione non potrà causare punteggio negativo inteso come "civile colpito". I "VIP" sono da ritenersi in gioco se all'interno dell'Area Esecuzione.

Art. 6.1 – Movimento e Comportamento dei Difensori.

Lett. a - I Difensori, negli Obbiettivi di Tipo "A" e "H", potranno muoversi liberamente, all'interno dell'Area Esecuzione, il loro atteggiamento dovrà essere vigile ed astuto.

Lett. b - All'interno dell'Area Esecuzione di Tipo "A" e "H", tutti i Difensori potranno muoversi liberamente all'interno dell'Area Esecuzione e trovare riparo all'interno di essa.

Nel caso di uscita dall'area esecuzione, il Difensore/i, verrà dichiarato colpito dallo Staff Arbitrale.

Lett. c - Se un Difensore, toccato da un pallino espulso da un'ASG, non si dichiara "colpito", ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato "Colpito" insieme a tutti gli altri Difensori e/o Ribelli (**Lo staff arbitrale eseguirà un fischio**). La Pattuglia Incursori potrà continuare la sua azione e se sono previste prove aggiuntive, dovrà portarle a termine entro lo scadere della Finestra d'Attacco.

Art. 6.2 – Movimento e Comportamento dei "Ribelli".

Lett. a - Sugli Obbiettivi con Tipologia "F", "G" e "H", i Ribelli NON possono presidiare od avere il controllo dell'Area Esecuzione. Il loro compito è quello di attaccare l'Area Esecuzione ed il loro atteggiamento dovrà essere vigile, astuto ed aggressivo durante l'Operatività della Pattuglia Incursori.

Lett. b - I Ribelli, sugli Obbiettivi con Tipologia "F", "G" e "H", inizieranno l'azione da una o più posizioni, indicate dall'Organizzazione, situate nella Zona Obbiettivo.

I Ribelli potranno muoversi solo a Finestra di Attacco "aperta", dopo un dato tempo di "attesa" stabilito dall'Organizzazione, o dopo che si sia verificata un'azione innescante, *ad esempio una sirena o un allarme*.

Lett. c - I Ribelli, dopo la loro attivazione, saranno liberi di muoversi verso e dentro l'Area Esecuzione, al fine di eliminare la Pattuglia Incursori.

Lett. d - Se un Ribelle, toccato da un pallino espulso da un'ASG, non si dichiara "colpito", ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato "Colpito" insieme a tutti gli altri Difensori e/o Ribelli (**Lo staff arbitrale eseguirà un fischio**). La Pattuglia Incursori potrà

continuare la sua azione e se sono previste prove aggiuntive, dovrà portarle a termine entro lo scadere della Finestra d'Attacco.

Art. 6.3 – “Movimento e Comportamento dei Figuranti”

Lett. a - I “Figuranti” sono soggetti che possono essere presenti all’interno di tutte le tipologie di obiettivi. (Ad esclusione degli obiettivi di tipologia B);

Lett. b - Caratteristica principale dei Figuranti è quella di essere sprovvisti di ASG; pertanto, non possono contribuire attivamente all’eliminazione degli Incursori;

Lett. c – I Figuranti si dividono in:

- “**CIVILI**” la cui eliminazione assegnerà punteggio negativo alla squadra incursori “Civile colpito”, essi NON possono essere parte integrante di Obj di Tipologia “E” o sue parti;
- “**VIP**”, vale a dire personaggi che rivestono un ruolo propedeutico per l’assegnazione di un punteggio positivo in una o più fasi (o prove) di Obj di tipologia E in cui è articolato l’obiettivo, i VIP non possono MAI causare punteggi negativo noto come “Civile Colpito”;

Lett. e - L’eliminazione di un qualsiasi Figurante da parte di un Incusore o Difensore o di un Ribelle comporterà l’assegnazione alla Ptg. incursori del relativo punteggio negativo o il mancato superamento della fase di Obbiettivo E a cui è assegnato. È compito della pattuglia incursori “proteggere” il Figurante.

Art. 6.3 – “Comportamento non corretto di Difensori e/o Ribelli”.

Lett. a – Nel caso in cui, Difensori e/o Ribelli non rispettino una delle norme su citate inerenti al loro comportamento e movimento (ad esclusione degli Art 6.1 let C. e 6.2 let D) e dopo segnalazione allo Staff Arbitrale tramite la tabella Note e Contestazioni, dopo aver appurato l’effettiva “irregolarità” verrà riconosciuto alla Pattuglia incursori il punteggio relativo al/ai difensori o ribelli (**Art. 14.1 – I Punteggi Positivi.**)

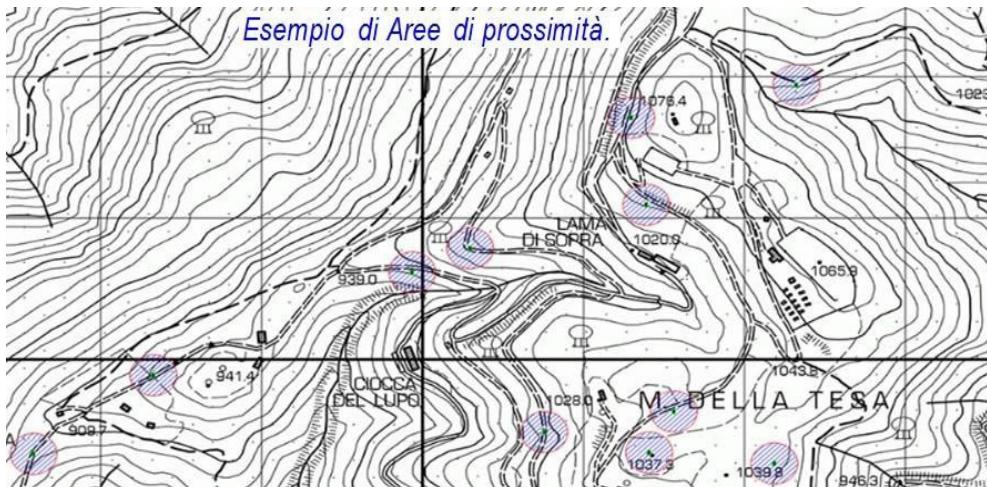
TITOLO VII° - CONTROINTERDIZIONE, MOVIMENTO E COMPORTAMENTO (SOLO PLR)

Art. 7 – La Controinterdizione.

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

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

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



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

Lett. d - Le Pattuglie della Controinterdizione, impiegate come "Forza Territoriale" potranno muoversi anche con autoveicoli, sia internamente che esternamente all'AO, secondo esigenze Organizzative. Gli autoveicoli utilizzati dovranno essere contraddistinti con l'apposizione di una "X" la X dovrà essere posta ai 4 lati della vettura.

Lett. e - Non è permesso l'ingaggio verso e da "Autoveicoli" se non esplicitamente previsto, regolamentato e comunicato dall'Organizzazione negli Ordini di Missione.

Lett. f - Nel caso in cui la Controinterdizione recuperi, in AO, del materiale occultato dalla Pattuglia Incursori, potrà "requisirlo" e consegnarlo all'Organizzazione, che lo prenderà in custodia. Il Materiale "requisito" sarà riconsegnato al legittimo proprietario a fine manifestazione o, se il proprietario lo rivendica potrà riavere il materiale durante la manifestazione ma gli sarà applicata la penalità di "Scoperta di Bivacco".

Lett. g - Se un Operatore della Controinterdizione, toccato da un pallino espulso da un'ASG, non si dichiara "colpito", ed è colto in flagrante dallo Staff Arbitrale, sarà immediatamente dichiarato "Colpito" insieme a tutti gli altri Operatori della Controinterdizione (**Lo staff arbitrale eseguirà un fischio**) e nessuna penalità sarà assegnata alla Pattuglia Incursori.

Art. 7.1 – Riconoscimento e Movimento della Controinterdizione.

Lett. a - La Pattuglia di Controinterdizione, usata come "Forza Territoriale", si muoverà principalmente su Strade Carrabili, Sentieri di una certa importanza o in Zone dove l'Organizzazione ne ritiene opportuno il controllo.

Lett. b - La Pattuglia di Controinterdizione, se durante il pattugliamento è "allertata" da rumori o avvistamenti, uscendo dal percorso assegnato, tenterà di ingaggiare la Pattuglia Incursori.

Lett. c - La Pattuglia di Controinterdizione usata come "Forza di Interdizione", stazionerà, in occultamento, nell'Area di Prossimità assegnata e tenderà "imboscate" intorno ad essa.

Lett. d - La Pattuglia di Controinterdizione potrà muoversi esternamente alle "Zone Obbiettivo". Ma, se durante il controllo esterno alle Zone Obbiettivo di Tipologia "A – D – E – F – G – H" è messa in allerta da rumori o avvistamenti certi, potrà accedervi portandosi sino al limite dell'Area Esecuzione, senza entrarvi.

Lett. e - La Pattuglia di Controinterdizione potrà transitare sugli Obbiettivi di Tipologia "B".

Lett. f - La Pattuglia di Controinterdizione sugli Obbiettivi con Tipologia "C", potrà transitare e sostare a tempo indefinito.

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

Lett. h - La Pattuglia di Controinterdizione dovrà rispettare una distanza minima, calcolata sul Terreno, di Trecento (300) Metri, rispetto alla coordinata di Esfiltrazione. Questo anello è da intendersi come "Safe Zone"

Lett. i - La Pattuglia di Controinterdizione dovrà rispettare una distanza minima di Cento (100) Metri, rispetto ai punti di Entrata Obbligatoria, per gli Obbiettivi con Tipologia A – D – F – G – H. (*Safe Zone in Coordinata porta IN.*)

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

TITOLO VIII° - STRUTTURE E DISLOCAZIONE OBBIETTIVI

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

Lett. a - Se già presenti sul terreno, sotto forma di Edifici o simili, potranno essere usati dall'Organizzazione come Obbiettivi, tenendo presente che qualsiasi struttura deve essere sicura

Lett. b - Tutti gli Operatori (Incursori, Difensori, Ribelli o Controinterdizione) impegnati nella manifestazione, **se coinvolti in un ingaggio all'interno di un edificio o di un ambiente chiuso** (gazebo, tende, ecc.), devono obbligatoriamente utilizzare l'ASG (corta o lunga) **esclusivamente a "colpo singolo".**

È facoltà dell'Organizzazione vietare gli ingaggi all'interno di strutture o ambienti chiusi tramite gli ordini di missione.

Lett. c - Tutti gli Operatori (Incursori, Difensori, Ribelli o Controinterdizione) impegnati nella manifestazione, **se coinvolti in un ingaggio da un edificio o ambiente chiuso verso l'esterno, o dall'esterno verso un edificio o ambiente chiuso, devono attenersi agli ordini di ingaggio stabiliti dall'Organizzazione e riportati negli Ordini di Missione.**

L'Organizzazione deve specificare le modalità con cui avverranno tali ingaggi da e verso edifici o ambienti chiusi (gazebo, tende, ecc.).

In assenza di indicazioni specifiche negli Ordini di Missione, ogni operatore coinvolto in un ingaggio da o verso un edificio o ambiente chiuso deve utilizzare l'ASG esclusivamente a colpo singolo.

In situazioni particolari, in aree di gioco urbane complesse o per scelta organizzativa, l'Organizzazione può imporre, per uno o più obiettivi, l'uso esclusivo del colpo singolo, dandone esplicita indicazione negli Ordini di Missione.

Lett. d - È permesso allestire delle Strutture Difensive come il "Bunker", con all'interno Uno (1) o più Operatori, con il compito di azionare l'ASG a "raffica", indirizzando i propri pallini verso l'esterno. L'Organizzazione nell'allestire il Bunker dovrà obbligatoriamente porre, esternamente ad esso, una

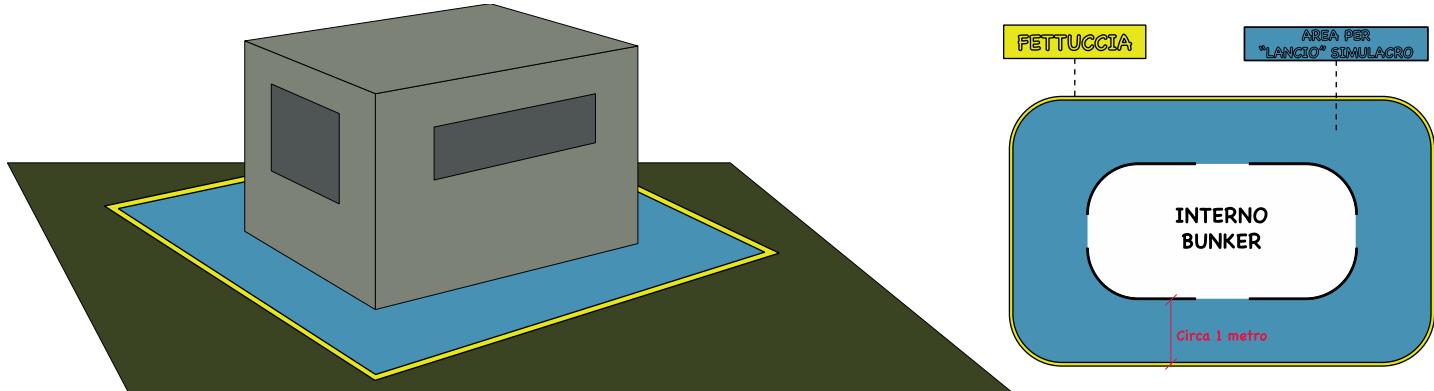
fettuccia per creare un perimetro ad una distanza di CIRCA un (1) Metro, per ogni lato esterno e dovrà informare la Pattuglia Incursori sul numero di Bunker che troverà in AO durante la manifestazione.

Il simulacro di esplosivo, utile per “la distruzione” del Bunker, potrà essere fornito dall’organizzazione o potrà essere richiesto alla Pattuglia incursori come materiale necessario purché sia specificato negli ordini di missione.

La Pattuglia Incursori per la distruzione del Bunker potrà:

- *Eliminare con l’ASG i Difensori al suo interno;*
- *Lanciare un Simulacro di “Esplosivo” all’interno della zona delimitata dalla fettuccia;*
- *Lanciare un Simulacro di “Esplosivo” all’interno del Bunker.*

In Caso di lancio simulacro nell’area delimitata dalla fettuccia lo staff arbitrale segnalerà l’avvenuta eliminazione agli operatori di difesa che si trovano all’interno del bunker annunciando “Operatori Bunker Eliminati”.



Si consiglia vivamente di scrivere la parola “SIMULACRO” sul “finto esplosivo o sul finto ordigno”, sia se fornito dall’organizzazione sia se procurato dalle pattuglie incursori, per evitare che un ritrovamento fatto da persone estranee al gioco, induca in un “Procurato allarme” punibile per legge.

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

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

(Ad eccezione dei bunker descritti all’Art: 8 Lett. C)

L’Organizzazione e lo Staff Arbitrale faranno in modo di segnalare, con la bandella Bianco/Rossa, i “Punti di Fuoco” non validi o le strutture pericolose.

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

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

TITOLO IX ° - I GIOCATORI COLPITI ED IL LORO COMPORTAMENTO

Art. 9 – Il Colpito.

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

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

- Gridare ad alta voce **“Colpito”**;
- Alzare la propria ASG sopra la testa con entrambi le mani;
- Ritirarsi ai margini dell’Area dove è avvenuto l’Ingaggio o vicino allo Staff Arbitrale o in apposita area indicata dallo staff arbitrale, senza danneggiare con la sua presenza chi sta proseguendo l’azione;

I trasgressori incorreranno nella penalità di “Comportamento Antisportivo”.

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

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

Lett. e - La Pattuglia Incursori verrà squalificata dalla manifestazione se durante lo svolgimento della missione le verranno assegnate Tre (3) penalità per “Non Dichiarato”.

Lett. f - Se durante un Ingaggio, lo Staff Arbitrale, in maniera certa ed inequivocabile, vedrà un Operatore dell’organizzazione, Difensore o Ribelle, “Colpito”, non dichiararsi tale, considererà il giocatore in questione “Colpito” insieme a tutti gli altri Difensori e/o Ribelli (**Lo staff arbitrale eseguirà un fischio**). La Pattuglia Incursori potrà continuare la sua azione, se sono previste prove aggiuntive (Tipologia E), dovrà portarle a termine entro lo scadere della Finestra d’Attacco.

Lett. g - È tassativamente vietato a tutti, accusare, durante la manifestazione gli avversari, di non Dichiararsi.

I facenti parte organizzazione (*Difensori, Ribelli o Controinterdizione*) saranno allontanati dallo staff Arbitrale e sospesi dall’attività, mentre per gli operatori della Pattuglia Incursori è prevista la penalità di “Interferenza Arbitrale”.

Lett. h - È tassativamente vietato a tutti gli Operatori Colpiti (*Incursori, Difensori, Ribelli, Controinterdizione e Figuranti*) comunicare delle informazioni ai Compagni della propria Fazione ancora in Gioco, se tale situazione si verificherà lo Staff Arbitrale provvederà a sanzionare:

- *L’Operatore della Pattuglia Incursori, con la penalità di “Comportamento Antisportivo”.*
- *L’Operatore della Difesa o dei Ribelli, con la completa eliminazione dei Difensori o dei Ribelli. L’Operatività da parte della Pattuglia Incursori prosegue fino al termine della Finestra di attacco.*
- *La Controinterdizione, con l’Ingaggio Vinto da parte della Pattuglia Incursori.*

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

Lett. I - Chi ha provocato l'attivazione di un simulacro di IED/Mina e gli operatori posti nelle vicinanze, si devono ritenere colpiti anche se non sono toccato da pallino. (ad esempio, mina sonora).

È compito dell'Organizzazione, specificare il raggio d'azione degli IED/Mine, espresso in metri, negli Ordini di Missione.

Lett. m – Sono da ritenersi “colpiti” inoltre, tutti gli operatori (Incursore, Difensore, Ribelle o Figurante) coinvolti nella simulazione di esplosioni di simulacri di ordigni o di altre scenografie predisposte dall'Organizzazione, sia all'interno degli obiettivi che durante le varie azioni da compiere.

È compito dell'Organizzazione specificare, negli Ordini di Missione, il raggio d'azione degli “esplosivi”, espresso in metri.

Lett. n – L'organizzazione può prevedere, all'interno degli obiettivi, zone ad accesso “controllato” con specifiche regole di ingresso (ad esempio, l'accesso a “laboratori chimici” consentito solo con tute NBC).

Tutti gli operatori (Incursore, Difensore, Ribelle o Figurante) che accedono a tali aree devono attenersi alle modalità di accesso indicate negli Ordini di Missione o direttamente nell'Obiettivo stesso.

L'Organizzazione deve inoltre specificare se gli operatori che accedono senza le previste protezioni debbano essere considerati “colpiti”.

Il rispetto di tali procedure può anche essere esclusivamente legato al punteggio attribuito a una determinata azione da compiere.

TITOLO X° - LE ATTREZZATURE DEGLI ATLETI PARTECIPANTI

Art. 10 – L' Equipaggiamento.

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

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

Lett. c - Durante gli Ingaggi è consentito, ai Giocatori, “l'uso attivo” di una (1) sola ASG, sia essa lunga o corta, avente un'unica canna funzionante alla pressione del grilletto.

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

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

Lett. f - Durante lo svolgimento della Missione i Giocatori devono utilizzare "Caricatori" originali o maggiorati della casa costruttrice o di altre aziende purché siano prodotti regolarmente in commercio. Il contravvenire a questa regola, verrà sanzionata con la penalità del materiale non conforme.

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

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

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

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

Art. 10.1 – Le Fasce Identificative.

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

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

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

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

Art. 10.2 – Le Protezioni di Sicurezza.

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

I'Organizzazione e la FIGT- ASNWG, da ogni responsabilità in merito.

Lett. b - Lo Staff Arbitrale, durante lo svolgersi della Missione, assegnerà la penalità di "protezioni assenti" ai Giocatori della Pattuglia Incursori sorpresi senza la Protezione obbligatoria per gli occhi.

Lett. c - Qualora un Giocatore, in AO, sia trovato sprovvisto di Protezione di Sicurezza obbligatoria per gli occhi, da un avversario, quest'ultimo, una volta dichiarato a Voce Alta "Sotto Tiro", dovrà astenersi dall'azionare l'ASG e, il Giocatore sprovvisto di protezioni si dovrà dichiarare "Colpito".

Lett. d - Ogni operatore Juniores, (Incursori, Difensori Ribelli e Figuranti) dovrà indossare obbligatoriamente dall'infiltrazione fino all'esfiltrazione le protezioni di sicurezza dedicate al Settore Giovanile:

- Maschera protettiva integrale (occhi e bocca).
- Ginocchiere e gomitiere.
- Calzature idonee (tipo trekking o anfibi).
- Guanti protettivi.
- Caschetto protettivo.

Nel caso di eventuali danni per un loro mancato utilizzo, il tutor rappresentante l'associazione al seguito si assume in proprio ogni responsabilità, mallevando l'organizzazione e FIGT-ASNWG da ogni responsabilità.

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

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

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

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

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

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



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

Art. 11 – Registrazione ed Identificazione degli Atleti.

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

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

Art. 11.1 – Il Test ASG.

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

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

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

Lett. c - Al Test ASG, lo Staff Arbitrale, coadiuvato dall'organizzazione, ad HopUp azzerato, effettuerà Tre (3) Tiri in "Singola azione", se Uno (1) di questi supererà i parametri imposti dal presente Regolamento, l'ASG in questione sarà considerata "Over Joule" e dovrà essere trattenuta dall'Organizzazione, per tutta la durata della Manifestazione, al fine di impedirne l'uso. Tutte le ASG dovranno essere "presentate" al Test, prive dei marcatori applicati in manifestazioni precedenti. Le ASG che risulteranno essere entro i parametri stabiliti dal presente Regolamento saranno ritenute "Regolari" e su di esse si provvederà ad applicare "un marcatore" di riconoscimento che può essere, una fascetta o un adesivo o altro tipo di marcatura, le cui caratteristiche sono decise dall'Organizzazione.

Lett. d – Lo Staff Arbitrale, segnalerà sul "Modulo Registrazioni Atleti", le ASG con misurazioni superiori a 0,95 Joule (**97,5 m/s**), applicando sulla relativa ASG un "Doppio marcatore", per far sì che, all'Esfiltrazione, siano immediatamente riconosciute ed eventualmente sottoposte a Test ASG, con il Crooning ed i pallini utilizzati nella Fase pre-gara.

Lett. e - Nel caso in cui, durante lo svolgersi della Missione, una Pattuglia Incursori si accorga di aver perso il sistema di marcatura, per non incorrere nella Penalità, dovrà immediatamente segnalarlo all'Organizzazione a voce o via radio, in caso di "finestra di Attacco" imminente il capo pattuglia è tenuto a segnalarlo allo Staff Arbitrale assegnato all'obbiettivo. (*se irreperibile, mandare un SMS*), che dovrà provvedere, dopo aver sottoposto l'ASG in questione a nuovo Test, ad apporre un nuovo marcatore.

Lett. f - Nel caso in cui, a fine Ingaggio, il Responsabile della Pattuglia Incursori, nota la mancanza del "marcatore" su una o più ASG utilizzate da Difensori, Ribelli o Operatori della Controinterdizione, lo farà notare allo Staff Arbitrale, il quale, marcherà sulla tabella obbiettivo la casella "Operatore in

organizzazione privo di marcatore ASG", si attiverà poi per tesare nuovamente l'ASG in questione e successivamente apporrà un nuovo marcatore.

Alla pattuglia incursori che ha notato l'assenza di un marcatore da un ASG sarà applicato il punteggio per "Operatore in organizzazione privo di marcatore ASG".

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

- *Utilizzare il modello di Crooning e di pallini usati nel Test pre-gara;*
- *Effettuare il Test quando l'Operatività della Pattuglia Incursori sull' Obbiettivo, si è conclusa;*

Lett. h - Nel caso in cui, in un Test ASG effettuato durante lo svolgimento della Gara, un (1) Operatore della Pattuglia Incursori, risulti avere l'ASG con parametri superiori a quelli stabiliti dal

Regolamento, lo Staff Arbitrale, scrivendolo sulla Tabella Arbitrale Obbiettivo o sulla Tabella Arbitrale Controinterdizione, gli assegnerà la Penalità di "ASG Over Joule".

L'operatore della Pattuglia Incursori potrà sostituire l'ASG solo se provvisto di una di scorta, e l'ASG "Over Joule" verrà trattenuta dall'Organizzazione fino a fine Gara.

Lett. i - È tassativamente vietato iniziare la manifestazione se tutte le squadre partecipanti non hanno terminato il test ASG. Il contravvenire a questa regola comporterà l'annullamento dell'intera manifestazione.

Lett. I - È obbligatorio che tutte le squadre partecipanti **siano immediatamente reperibili all'orario di avvio del test ASG**. È compito dello staff arbitrale verificare la loro presenza nella zona del test ASG.

Nel caso in cui l'organizzazione fosse costretta a posticipare l'inizio della manifestazione per il ritardo di uno dei Team Incursori, verrà applicata la **penalità di 500 punti (Comportamento Antisportivo)** alla Ptg. Incursori responsabile.

Lett. m - Nel caso in cui una **Ptg, per cause di forza maggiore**, non riesca a presentarsi per l'inizio del test ASG, dovrà comunicarlo tempestivamente all'organizzazione. In questo caso non le verrà riconosciuta nessuna penalità. La manifestazione inizierà all'orario stabilito. La squadra che farà ritardo, dopo aver effettuato il Test ASG, potrà infiltrare in AO a gara già iniziata **senza vedersi riconoscere alcun aumento del tempo finale di esfiltrazione o di ingaggio degli obbiettivi**.

Art. 11.2 – Briefing ed Inizio Gara.

Lett. a - L'Organizzazione, se lo ritiene opportuno, prima dell'inizio della Gara, provvederà ad eseguire un briefing ai componenti delle Pattuglie Incursori, per discutere i dati significativi della Missione che si apprestano ad iniziare. Il Briefing pre-gara può essere svolto anche qualche giorno prima dell'evento tramite videoconferenze, chi ne ha necessità potrà utilizzare anche l'account ZOOM FIGT facendone richiesta.

Lett. b - L'Orario del briefing, la modalità (video call o in presenza) e gli Operatori che vi potranno partecipare, saranno indicati negli Ordini di Missione. In caso di ritardo da parte delle Pattuglie Incursori, l'Organizzazione potrà ripetere, se possibile, la parte non ascoltata, ma solo dopo aver terminato il briefing alle Pattuglie Incursori presenti dall'inizio.

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



TITOLO XII° - PUNTEGGI

Art. 12 – Documentazione Ufficiale di Gara.

Lett. a - In ogni Manifestazione di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR) o Pattuglia a Corto Raggio (PCR), per raccogliere i dati e poter stilare il Punteggio di ogni Pattuglia. Incursori viene utilizzata la seguente documentazione Ufficiale:

- *Tabella Arbitrale Obbiettivo; viene compilata in ogni sua parte dallo Staff Arbitrale, che vi annoterà l'operatività complessiva della Pattuglia Incursori a fine operatività, prevede anche uno spazio per le penalità e uno per eventuali "note e contestazioni".*
- *Tabella Arbitrale Controinterdizione (SOLO PLR); viene compilata in ogni sua parte dallo Staff Arbitrale, che vi annoterà il risultato dello scontro tra Pattuglia Incursori e Pattuglia Controinterdizione, prevede anche uno spazio per le penalità e uno per eventuali "note e contestazioni".*

L'organizzazione in accordo con il Consiglio Direttivo di Comitato può utilizzare un Applicativo informatico, preparato e "caricato" con tutti i dati dall'organizzazione.

Attualmente è possibile utilizzare l'App SOFTAIR TOURNAMENT (disponibile per iOS o Android) per la raccolta dei dati di gioco utili al calcolo punteggio.

Lett. b - Per favorire la migrazione tecnologica ed evitare la produzione di materiale cartaceo la FIGT autorizza l'utilizzo di Applicativi informatici (attualmente autorizzata l'App SOFTAIR TOURNAMENT disponibile per iOS o Android).

Lett. c - Le ASD organizzatrici, in accordo con i responsabili di Comitato, possono scegliere di utilizzare l'App sostituendola quindi al materiale cartaceo per raccogliere i dati e stilare poi il punteggio di ogni ASD.

In caso si scelga di testare e sperimentare l'App si consiglia di prevedere inizialmente un Backup cartaceo.

Lett. d - La pattuglia Incursori in ogni Obbiettivo ha il diritto di fotografare la tabella Arbitrale, sia essa Obbiettivo o di Controinterdizione subito dopo che Capo squadra e l'Arbitro hanno posto le proprie firme negli spazi contrassegnati. La pattuglia incursori è inviata a inviare via messaggistica la fotografia della tabella così da velocizzare i conteggi se l'organizzazione non ha adottato un sistema di calcolo informatizzato.

Lett. e – Si mette in evidenza la rimozione dei "tagliando Obbiettivo", per evitare un dispendio inutile di risorse e per agevolare l'operazione delle pattuglie incursori. Qualora un'organizzazione inserisse i tagliandi obbiettivo, anche se essi non sono richiesti, la non presentazione dei tagliandi obbiettivo **NON POTRÀ MAI** causare perdita di punti per la Pattuglia incursori.

Art. 12.1 – L'Assegnazione del Punteggio.

Lett. a - In ogni Manifestazione di Pattuglia a Lungo Raggio (PLR) o Pattuglia a Corto Raggio (PCR), il punteggio che verrà assegnato alla Pattuglia Incursori durante lo svolgimento della Gara, premierà l'Operatività della Pattuglia, indipendentemente dal risultato finale della sua azione. Questo significa che ogni prova eseguita correttamente, assegna un punteggio, anche se in seguito la Pattuglia Incursori viene completamente eliminata, prima di aver terminato la sua Operatività sull'Obbiettivo.

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

- *Presenza e numero dei Difensori o dei Ribelli;*
- *Azioni da svolgere sull'Obbiettivo.*

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

- **Punteggio Minimo: (SOLO PLR)**
- **N° dei Difensori e/o Ribelli eliminati;**
- **Tipi di prove (Fase E), eseguite correttamente e non eseguite correttamente;**

Art. 12.2 Attribuzione punteggio Bonus (SOLO PCR)

Lett. a. Per differenziare e premiare le diverse operatività delle Pattuglie Incursori sugli Obbiettivi, viene inserito un Bonus punti:

- “Bonus OBJ”: verrà assegnato alla Pattuglia Incursori che ha completato al 100% l'Obbiettivo. Il punteggio assegnato sarà di dieci (10) punti positivi per ogni minuto completo, risparmiato sul tempo massimo della Finestra d'Attacco assegnata dagli Ordini di Missioni.

Art 12.3 Il comportamento Antisportivo

Lett. a. Lo Staff Arbitrale, in caso noti un comportamento sportivamente scorretto e un atteggiamento degli operatori delle Pattuglie incursori irrispettoso nei confronti di altri soggetti e/o si accorga l'intenzionalità di una Pattuglia Incursori nel voler acquisire in maniera facilitata e/o scorretta punteggio positivo o altri vantaggi potrà applicare la penalità di “Comportamento Antisportivo”.

TITOLO XIII° - DEBRIEFING E REDAZIONE DELLA CLASSIFICA

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

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

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

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

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

Lett. c – La Commissione di Gara, (Capo Arbitro e 2 Arbitri appartenenti a Team diversi – Vedi Manuale Attuativo Organizzazione) coadiuvata dall'Organizzazione chiamerà al debriefing le Pattuglie Incursori e si dovrà attenere a quanto disposto dall' (Art. 3.2).

L'organizzazione consegnerà alle Pattuglie incursori il punteggio relativo agli obbiettivi.

(In caso di utilizzo di un sistema informatizzato “App” i punti saranno visibili a tutte le Pattuglie incursori)

Se presenti delle “Contestazioni”, regolarmente riportate sulle Tabelle Arbitrali, **il Responsabile della Pattuglia Incursori**, durante il debriefing, ne spiegherà cause e motivazioni al fine della loro valutazione. Se al fine della valutazione della contestazione si renderà necessaria l’audizione del relativo Arbitro, questa dovrà essere fatta a porte chiuse esclusivamente con l’Organizzazione e la Commissione di Gara.

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

Lett. f - Nel caso in cui, Due (2) o più Pattuglie. Incursori, abbiano ottenuto il medesimo “Punteggio Definitivo”, l’Organizzazione dovrà tenere conto, al fine della redazione della “Classifica Definitiva”, il Tempo di Esfiltrazione, indicato sul “modulo esfiltrazione” posto sul “Contenitore esfiltrazione”.

(In caso di utilizzo di un sistema informatizzato “App” il sistema tiene conto in automatico del tempo)

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

(In caso di utilizzo di un sistema informatizzato “App” i punti saranno visibili a tutte le Pattuglie incursori)

Lett. h - L’Organizzazione, dovrà provvedere a rendere “Ufficiale” la Classifica entro 24 (ventiquattro) ore dal giorno della disputa della Tappa.

La **classifica** dovrà essere trasmessa a tutte le ASD in gara mediante l’utilizzo di un gruppo comune, nel medesimo momento la classifica va comunicata ad uno dei Coordinatori Arbitrali Nazionale. La classifica può essere inserita anche nella sezione News del sito www.figt.it dando comunicazione a ASD e Coordinatori dell’avvenuta pubblicazione.

Nella classifica dovrà essere specificato quanto segue:

- Numero Tappa;
- Data svolgimento;
- Luogo svolgimento;
- Associazioni in Organizzazione con personale valido;
- Elenco Pattuglie partecipanti con al primo posto l’Associazione con miglior punteggio;
- Inserire il tempo risparmiato di ogni Pattuglia. su esfiltrazione massima;

(In caso di utilizzo di un sistema informatizzato “App” sarà valida la pubblicazione in App)



TITOLO XIV ° - I PUNTEGGI DI GARA

Art. 14 – I Punteggi Negativi.

Lett. a	Fuori Finestra: Tanti Punti Negativi, quanti quelli positivi previsti per L'Obj.
Lett. b	Operatore Non Dichiarato: 1°: 200 Punti; 2: 800 Punti.
Lett. c	Somma 3 Penalità Non Dichiarato: Squalifica Pattuglia Incursori
Lett. d	Over Joule nel Test ASG, dopo l'infiltrazione: - 700 Punti per ASG.
Lett. e	Non Esposizione della Fascia Identificativa: - 250 Punti
Lett. f	Interferenza Arbitrale: -500 Punti.
Lett. g	Comportamento Antisportivo e/o Incivile: -500 Punti
Lett. h	Ingaggio con la Controinterdizione Perso: -300 Punti. (SOLO PLR)
Lett. i	Ingaggio con la Controinterdizione Vinto: -100 Punti (SOLO PLR)
Lett. j	Scoperta di Bivacco: - 500 Punti. (SOLO PLR)
Lett. k	Aiuto Cartografico: -300 Punti.
Lett. l	Ritardo all'Esfiltazione: -50 Punti per minuto completo (SOLO PLR)
Lett. m	Operatori Non in Coppia: -1.000 Punti.
Lett. n	Marcatura ASG Non presente: -150 Punti.
Lett. o	Civili Colpiti: -25 Punti per ogni Civile colpito (NO VIP, VIP NON DA PENALITÀ)
Lett. p	Atti Violenti a cose o persone: Squalifica del responsabile dell'atto.
Lett. r	Protezioni non presenti: -100 Punti
Lett. s	Equipaggiamento non confore: -30 Punti
Lett. t	Palese auto eliminazione o eliminazione di compagni di squadra: Squalifica del responsabile dell'atto e -500 punti (SOLO PCR)
Lett. u	Rigetto "contestazione su giudizio arbitrale" (vedi Art 16 Lett. b) -600 Punti



Art. 14.1 – I Punteggi Positivi.

Lett. a	Punteggio Minimo per Obj di Tipo A-D-E-F-G-H: 50 Punti positivi (SOLO PLR)
Lett. b	Difensori: ogni Difensore eliminato 40 Punti positivi
Lett. c	Ribelli: ogni Ribelle eliminato: 30 Punti positivi
Lett. d	Obbiettivo Tipo B: ogni Way Point 50 Punti Positivi (SOLO PLR)
Lett. e	Bonus Obbiettivo Tipo B: 150 Punti per il recupero totale dei WP (SOLO PLR)
Lett. f	Obbiettivo Tipo C: da 50 a 500 Punti (SOLO PLR)
Lett. g	Obbiettivo di Tipo “E”: da 50 a 600 Punti Positivi
Lett. h	Segnalazione Operatore in organizzazione privo di marcitore ASG: 30 Punti
Lett. i	Bonus OBJ: 10 Punti per ogni minuto risparmiato (SOLO PCR)

TITOLO XV ° - LO STAFF ARBITRALE E I DOCUMENTI DI GARA

Art. 15 – Il Giudizio Arbitrale.

Lett. a - Il regolare svolgimento ed il rispetto del presente Regolamento è demandato allo Staff Arbitrale. Mansioni, compiti ed organizzazione sono specificati nel Regolamento Settore Arbitrale REPERIBILE SUL SITO www.figt.it.

Lett. b - Durante le fasi di gioco, il compito di dichiarare “colpito” un giocatore, il rilevamento di qualsiasi irregolarità ed il suo giudizio valutativo finale, spetta **solamente allo Staff Arbitrale**. Il giudizio dello Staff Arbitrale è insindacabile.

Le Pattuglie Incursori potranno fare “reclamo” esclusivamente tramite le Tabelle Arbitrali (Obbiettivo, Controinterdizione o. esfiltrazione), nella sezione “Note e Contestazioni”, come indicato nel **Titolo XVI° - Gestione delle Controversie del presente Regolamento**.

Art. 15.1 – I Compiti.

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

Sarà suo compito avvertire con un segnale acustico (Fischietto):

- **Tre (3) Fischi: Eliminazione Pattuglie Incursori, Fine Operatività o Scadere Finestra di Attacco.**
- **Un (1) Fischio: Difensori/Ribelli colpiti dichiarati dallo Staff Arbitrale.**
- **Due (2) Fischi brevi: Apertura Finestra di attacco (SOLO PCR)**

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

Lett. c –

PLR: In ogni Pattuglia, di Controinterdizione presente in AO, l'Organizzazione deve provvedere ad assegnare almeno un (1) Arbitro FIGT "non giocante", che avrà la responsabilità di giudicare tutti gli ingaggi. Sarà suo compito avvertire con un segnale acustico (Fischetto):

- **Tre (3) Fischi: Termine dell'Ingaggio;**
- **Un (1) Fischio: Operatori di Controinterdizione colpiti dichiarati dallo Staff Arbitrale.**

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

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

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

Lett. e –

PLR: Alla fine di ogni ingaggio positivo della Controinterdizione, lo Staff Arbitrale riporterà il "risultato" ed eventuali penalità riscontrate sulla **Tabella Arbitrale Controinterdizione**. Dopo aver adempiuto a queste operazioni, lo Staff Arbitrale firmerà e farà firmare la **Tabella Arbitrale Controinterdizione** al Responsabile della Pattuglia Incursori, con la firma il responsabile dichiara di aver preso visione e di accettare quanto riportato dallo Staff Arbitrale.

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

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

Lett. f - In ogni ingaggio lo Staff Arbitrale porrà sempre l'attenzione al fine di accettare se un partecipante alla gara (Pattuglia, Incursori, Difensori o Ribelli), sia colpito da un pallino e non si dichiari come tale. Quando questo accadrà e, ne sarà inequivocabilmente certo, "dichiarerà" il giocatore/i colpito e lo/i allontanerà dallo scontro. Successivamente, se si tratta di un Incusore, annoterà sulla Tabella Arbitrale Obbiettivo/Controinterdizione la penalità di operatore non dichiarato, se si tratta di un operatore dell'Organizzazione (Difensore/Ribelle), si comporterà come indicato negli Articoli 6.1 let c, 6.2 let. d, 9 let. f del presente regolamento

Art. 15.2 – La Tabella Arbitrale Obbiettivo o Controinterdizione.



REGOLAMENTO DI GIOCO PLR & PCR



Ed.07 del 23.08.2025

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

La loro compilazione è di spettanza dello Staff Arbitrale e, per accettazione del risultato, vi dovrà essere la firma del Responsabile della Pattuglia Incursori. **In caso di contemporanea mancanza della firma del Responsabile della Pattuglia Incursori e della contestazione, l'accettazione del risultato è da ritenersi tacito.**

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

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

- *Identificativo della Pattuglia;*
- *Inizio e Fine della Finestra di Attacco assegnata;*
- *Penalità;*
- *Numero dei Civili Colpiti;*
- *Numero dei Difensori/Ribelli eliminati;*
- *Minuti risparmiati (SOLO PCR)*
- *Assegnare per ogni "prova" (Fase E) la sua valutazione, indicando "SI" se la prova è stata svolta correttamente e con il "NO" se la prova NON è stata svolta correttamente;*
- *Firma del Responsabile della Pattuglia Incursori e dell'arbitro.*
- *Eventuali note e contestazioni e dichiarazione dell'arbitro.*

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

Lett. c –

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

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

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

Lett. d - La mancata sottoscrizione della Tabella Arbitrale da parte del solo Capo squadra non invalida il risultato acquisito, i punti realizzati e le eventuali penalità assegnate. La mancata sottoscrizione del solo Capo squadra della Tabella Arbitrale e/o della sezione Contestazioni comporta il rigetto di ogni contestazione ivi presente. La mancata compilazione e/o sottoscrizione da

parte del solo Arbitro della sezione Contestazioni ad esso riservata comporta l'automatico accoglimento della contestazione sollevata dalla squadra incursori.

Lett. e – Le sezioni Note e Contestazione devono riportare la Firma dell'Arbitro e una sua dichiarazione al momento dell'esamina delle Tabelle da parte della Commissione di Gara. L'arbitro non è tenuto a riempire la sezione di appartenenza al cospetto della Pattuglia incursori. Eventuali tentativi da parte della pattuglia incursori di farsi aggiudicare una contestazione presentando materiale fotografico di tabelle Obbiettivo o di Controinterdizione senza la firma dell'arbitro farà attribuire alla Pattuglia Incursori la penalità di Comportamento Antisportivo.

TITOLO XVI° - GESTIONE DELLE CONTROVERSIE E PENALITÀ'

Art. 16 – Reclami e Contestazioni.

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

Lett. b - In osservanza ai principi fondanti della Classe Arbitrale come la Lealtà Sportiva, la Terzietà, l'Imparzialità e l'Indipendenza di Giudizio, le sottonotate penalità, se contestate regolarmente dalle Pattuglie Incursori sulle Tabelle Arbitrali e successivamente, in fase di debriefing, giudicate e non accolte, produrranno una **penalità di 600 punti** (Rigetto “**contestazione su giudizio arbitrale**”) (Art. 14)

- *Non Dichiarato;*
- *Fuori Finestra;*
- *Civili Colpiti;*
- *Comportamenti violenti, incivili/antisportivi;*
- *Interferenza Arbitrale;*
- *Non esposizione della Fascia Identificativa.*
- *Contestazione di azione “contestabile in altro momento” in fase di Esfiltrazione;*

Lett. c - Eventuali reclami per decisioni prese dalla Commissione Gara dopo l'esame delle “Tabelle Arbitrali”, dovranno essere presentati tramite posta elettronica, dall'Associazione partecipante alla gara, all'Organizzazione della Manifestazione al Presidente del Comitato Regionale e al Responsabile Arbitrale Regionale, entro 24 (ventiquattro) ore dalla comunicazione Ufficiale della Classifica.

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

Lett. e - Un eventuale “ricorso” alla decisione presa dalla Commissione Regionale di Giustizia, dovrà essere inviato alla Commissione Federale di Giustizia, tramite posta elettronica, a: commissionefederale@figt.it, nei tempi e con le modalità stabiliti dal Regolamento di Giustizia Sportiva vigente.

Lett. f - Nel caso in cui la controversia da esaminare non fosse contemplata nel presente Regolamento, la Commissione di Giustizia Regionale, dovrà richiedere il parere alla Commissione Federale di Giustizia, inviando una mail a commissionefederale@figt.it. La Classifica, nel mentre,

rimarrà sospesa sino alla delibera della Commissione Federale di Giustizia che dovrà avvenire entro 15 (quindici) giorni dal ricevimento della comunicazione.

Lett. g - Eventuali errori di addizione o trascrizione potranno essere contestati entro il Terzo (3°) giorno dalla data di svolgimento della Manifestazione, tramite posta elettronica, dall'Associazione partecipante all'Organizzazione della Manifestazione ed al Presidente del Comitato Regionale, quest'ultimo provvederà a riunire la Commissione Regionale di Giustizia che insieme all'organizzazione effettuerà il riconteggio di TUTTI i punteggi controllando tutte le tabelle di gara. (Con un sistema informatizzato, APP, non vi sono tabelle da controllare e quindi questo articolo è da ritenersi "nullo").

Art. 16.1 – Gestione delle Penalità.

Lett. a - La penalità della "squalifica", esclude la Pattuglia Incursori dalla Classifica di Tappa e, durante la stesura della Classifica Regionale, di fine Campionato, la prova effettuata, al fine dell'attribuzione del "Punteggio Medio" verrà conteggiata con punteggio pari a 0 (zero) come da Regolamento dei Comitati Regionali vigente.

Lett. b - La "non presentazione", da parte di una ASD, dopo la regolare iscrizione alla Tappa di Campionato, comporterà la loro esclusione dalla Classifica di Tappa, con l'assegnazione della Penalità di "Non Classificato" come da Regolamento dei Comitati Regionali vigente.

Nella stesura della Classifica Regionale, al fine dell'attribuzione del "Punteggio Medio", la Pattuglia Incursori alla quale è stata assegnata la Penalità di "Non Classificato", sarà considerata come presente alla manifestazione come da Regolamento dei Comitati Regionali vigente.

TITOLO XVII° - CONCLUSIONE

Art. 17 – Conclusioni.

Lett. a - per ogni situazione e casistica non espressamente riportata e prevista nel presente regolamento si farà riferimento, in via preliminare, ai principi della sportività, della buona fede e del buon senso, cercando quindi di adattare, se possibile, le disposizioni degli articoli precedenti al caso specifico. Auspichiamo la massima collaborazione e comprensione da parte di tutti i nostri tesserati.



TITOLO XVIII° - NORME DI AUSILIO

Art. 18 – Specifiche di Ausilio.

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

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

...Grazie per quanto ci hai regalato!  