

NORME DI BUONA ORGANIZZAZIONE

Le seguenti disposizioni si intendono norme cogenti per le parti in grassetto e consigli per le parti in corsivo, fermo restando che anche queste ultime divengono norme vincolanti in caso di manifestazioni promozionali; divengono a tutti gli effetti, per l'organizzatore, un compendio al regolamento di gara

Premessa

Ogni gara CSAB, deve essere considerata come una manifestazione sportiva a tutti gli effetti. Ogni azione intrapresa inerente alla manifestazione (sia promozionale che di campionato) avrà riflessi positivi o negativi sull'immagine del coordinamento e quindi sui club aderenti. Alla luce di quanto sopra si conviene che, accettando l'organizzazione di una gara CSAB., non si può divergere da quanto espresso nel seguito di questo documento, poiché la gara diviene a tutti gli effetti manifestazione del Coordinamento. I club aderenti che non vogliono sottostare ai vincoli di seguito espressi possono organizzare manifestazioni ma non possono denominarle "Gare CSAB."

Eventuali deroghe alle disposizioni devono essere comunicate a tutti i club aderenti e saranno valide solo se accettate e sottoscritte da tutti i membri del direttivo.

Fasi preliminari

Il calendario gare deve essere completato entro il 15 di febbraio di ogni anno agonistico, le date possibili vanno comunicate al direttivo che provvede ad una stesura provvisoria del calendario stesso. In caso ci fossero date concomitanti e non si trovasse possibilità di accordo varrà la regola della priorità di invio della comunicazione al direttivo.

Organizzazione delle manifestazioni

Permessi e comunicazioni agli organi di polizia.

Per ogni manifestazione organizzata sia su terreni pubblici che privati è indispensabile avere le autorizzazioni dei proprietari;

è indispensabile avvisare con largo anticipo le autorità di pubblica sicurezza competenti per territorio.

E' opportuno avvisare con un paio di settimane di anticipo, la popolazione locale mediante cartelli informativi da apporre sulle vie di accesso ai terreni e nei locali pubblici della zona.

E' buona norma informarsi che il giorno della gara, il territorio non sia interessato da altre manifestazioni (es. battute di caccia, gare di pesca, orientering, podistiche mtb ecc.) o raduni organizzati da altri enti (es. Scout).

Il personale

La cosa maggiormente difficile da reperire è personale affidabile e qualificato.

Fermo restando che non è opportuno attingere da personale esterno al coordinamento, il personale dovrà essere completamente e comprovatamente edotto sulle mansioni da svolgere, sui regolamenti di gara, nonché sullo "spirito" che anima ogni nostra manifestazione.

Il numero delle persone sicuramente disponibili il giorno della gara dovrà essere tenuto in conto per determinare sia il numero e la tipologia delle prove possibili, sia il numero delle squadre partecipanti.

La tipologia delle prove

Le prove, devono essere inderogabilmente quelle previste dal regolamento, il ritrovamento e l'utilizzo di documenti e oggetti è concesso, purché di semplice attuazione.

E' fondamentale comunque che non ci siano interpretazioni possibili alla finalità della prova stessa, quindi in caso di possibile dubbio è consigliabile (quando non specificato in tabella, es. nelle prove a sorpresa) consegnare un documento esplicativo prima dell'ingresso nella prova stessa.

Documentazione

La documentazione della gara (modulo di iscrizione, luoghi, orari, tabelle di gara anche parziali, carte, regolamenti, nome del direttore di gara responsabile e di altri referenti, costi, indicazioni su come arrivare,) dovrà essere disponibile già all'atto dell'invito, inviata direttamente agli interessati tramite email o posta ordinaria o raggiungibile per il download dal sito

Arbitraggio

Oltre al Master che si suppone abbia la conoscenza assoluta dei regolamenti, è fondamentale che ogni componente arbitrale (quindi anche gli op.for. che sono giudici a tutti gli effetti) conosca comprovatamente sia il regolamento di gara, sia le mansioni che gli spettano nella prova di propria competenza.

I canali radio utilizzati dagli op.for. nelle piazzole saranno quelli corrispondenti al numero della prova stessa, questo per facilitare l'opera degli arbitri al seguito in caso dovessero comunicare con gli operatori di piazzola.

Master

È a tutti gli effetti il direttore di gara, è responsabile di ogni decisione ed è l'unico che può porre variazioni al programma in caso di imprevisti, può essere coadiuvato da uno o più submaster qualora la complessità della gara e l'estensione del territorio lo richieda. Conosce ogni aspetto della manifestazione, presenza alla compilazione della classifica.

Arbitri di piazzola

Conoscono il percorso e la tipologia di tutte le prove, segnano i punteggi e le penalità ottenute a fine prova sull'apposita tabella comunicandole al caposquadra che ne prende nota, eventuali controversie vengono trascritte nelle note e risolte a fine gara in presenza del Master.

Materiali in dotazione all'arbitro

Radio da sintonizzare sul canale della squadra per controllare le comunicazioni non consentite, **fischietto**, **penne e matite**, **portadocumenti rigido stagno**, **documentazione della gara**, **documentazione di riserva da utilizzare in caso di smarrimento o deterioramento**, **telefono cellulare per le emergenze**.

op.for.

Conosce la tipologia della prova a cui è assegnato

Materiali in dotazione all' op.for.

tabella con orari di passaggio delle squadre

lista di controllo del materiale utile allo svolgimento della prova, eventuale materiale di scorta.

(nota: per ogni prova è opportuno nominare un responsabile "capo op.for." che provvede al posizionamento e al controllo del personale e del materiale utile per la prova)

Territorio

Zona briefing

Deve consentire l'eventuale test dei fucili prima della partenza, (gli hop up azzerati potranno essere regolati in apposito luogo se previsto, oppure dopo l'ingresso della prima prova) dovrebbe essere possibilmente al coperto.

Materiali

Documentazione di riserva per arbitri e squadre, orologio radio controllato su centro di Francoforte, procrono o simile.

Zona classifica o fine gara

Deve consentire alle squadre la possibilità di sostare e ristorarsi al coperto fino alla pubblicazione delle classifiche. Eventuali difformità devono essere anticipatamente comunicate alle squadre.

Per la compilazione della classifica è indispensabile l'utilizzo di personal computer

Piazzole

Le porte in e out devono essere di tipo approvato, le zone organizzativamente invalicabili devono essere segnalate da cartelli A4 con cerchio e X nera all'interno e la scritta limite invalicabile o fine zona gioco oppure da bandella bianco e rossa.

Ogni piazzola deve consentire il massimo della mobilità alla squadra, i contatti (tiro op.for.) devono avvenire almeno 10 metri dopo la porta di entrata.

Qualora l'obj non fosse posizionato su di un'ideale ed ampia retta (50m.) tra la porta IN e la porta OUT, è indispensabile comunicarne le coordinate alle squadre tramite tabella di gara o prima dell'ingresso.

Materiali in dotazione per ogni piazzola

Un paio di fucili e batterie di scorta per piazzola, kit pronto soccorso, radio di scorta, cellulare per le emergenze.

Tempi

Una accurata gestione dei tempi di gioco e parte del successo della manifestazione.

Tutto il percorso deve essere testato da persona fisicamente sana ma non abituata a grandi sforzi in modo che sia pienamente fattibile di per se.

Ogni prova deve essere testata e i tempi commisurati al fatto che, coloro che non hanno mai giocato in quel terreno, troveranno molto più ostico il movimento.

I tempi tra una prova e quella successiva dovranno consentire sia il movimento della squadra alla prova successiva sia la compilazione della tabella classifica da parte di arbitro e caposquadra.

I tempi di ingresso devono essere presi sul primo uomo della squadra che al di là della penalità attribuibile per errore o difetto dovrà comunque essere richiamato e attendere il momento giusto, per entrare nei tempi previsti.

I membri della squadra potranno entrare in prova scaglionati e non saranno considerati in prova fino a quando non avranno oltrepassato la bandiera IN.

Il tempo di uscita deve essere preso sull'ultimo uomo vivo, sarà cura dell'arbitro verificare con il caposquadra la presenza di tutti gli uomini oltre la porta di uscita.

I giocatori usciti non potranno più rientrare in prova (potranno concedersi deroghe in caso di smarrimento di materiali qualora questo non pregiudichi il normale andamento della gara). In caso di uscita anticipata è consentito a tutta o parte della squadra muoversi in direzione della porta successiva.

Tipi di prove ammessi

Fermo restando che in un'ottica di semplificazione delle gare non è consigliabile sommare più tipologie in un'unica prova, questo è consentito purché sia specificato nella tabella standard. Il numero delle prove deve essere contenuto tra le 6 e 12 prove con almeno il 50% di prove combat, per una durata compresa tra le 3 e le 6 ore di impegno effettivo (le norme non si applicano per le prove contenenti notturne).

Varie tipologie di prove combat possibili.

Personale

In tutte le prove combat, il numero e la tipologia degli op.for è libero, fermo restando il postulato di fattibilità della prova come enunciato da regolamento.

Si consiglia di verificare accuratamente la dotazione di tutti gli op.for.

I militi ed i team leader dovranno partire sempre da un'unica posizione iniziale. La mitragliatrice con servente, essendo fissa, dovrà avere una limitata capacità di brandeggio.(90°)

Combat

La prova classica è il raggiungimento di un obiettivo difeso da uno o più op.for., non presenta grosse difficoltà di realizzazione.

Infiltrazione ed esfiltrazione in occultamento

Il punteggio degli op.for. presenti nella prova è uguale a 0

Combat a tempo

In caso si voglia premiare la rapidità di esecuzione della prova, bisogna abbinare al combat la prova di marcia commando e misurare il tempo di uscita dell'ultimo uomo attribuendo il punteggio come da tabella oltre a quelli ottenuti con l'acquisizione dell'obj.

In caso nessun componente della squadra uscisse vivo dalla porta out il tempo da attribuire è quello massimo consentito dalla prova stessa esclusi i cinque minuti di tolleranza da conteggiare a parte come da regolamento.

Marcia commando

È un percorso libero da fare nel minor tempo possibile.

Per farlo diventare più interessante è possibile integrarlo con prove accessorie (orientering, ritrovamento di oggetti o locazioni, utilizzo di corde) nelle tipologie ammesse dal regolamento specificando quali e quanti componenti della squadra debbano eseguirlo.

Il tempo di ingresso deve essere quello espresso in tabella, eventuali ritardi vanno computati a carico della squadra (è l'unica prova in cui il ritardo in ingresso diventa per forza di cose penalizzante).

Il tempo di uscita deve essere preso sull'ultimo uomo in squadra come per tutte le altre prove.

Prove di tiro statico

I giocatori eseguiranno serie di 5 tiri sui bersagli consentiti, è a discrezione dell'organizzatore imporre limiti sulla tipologia dell'arma da usare, sul numero dei bersagli e su quello dei tiratori nonché sulla posizione da tenere durante il tiro stesso..

I colpi a vuoto vengono considerati validi nel computo dei tiri effettuati.

Utilizzo di simulatori di esplosivo

Le spiegazioni dei circuiti che regolano le esplosioni devono essere consegnati alle squadre o reperibili (anche come prova) sul percorso.

Per l'eventuale lancio di bombe, missili o quant'altro, deve essere disponibile alla partenza della gara un oggetto simile a quello ritrovabile in gara per un eventuale collaudo/prova da parte dei membri della squadra.

Topografia e orientamento

Devono essere una costante nella gara, si raccomanda l'utilizzo delle carte (il più aggiornate possibile), delle coordinate e dei map datum prescritti.

Utilizzo di accessori

Es.: radio, bussola, altimetro, gps, corde, metal-detector etc..

Qualora non siano di proprietà delle squadra dovranno essere corredati di istruzioni per il corretto utilizzo.

Trasporto feriti e norme di pronto soccorso

Le prove devono essere verificate da persone competenti , possono essere sia pratiche che teoriche.

Conoscenza minima della simbologia e della cultura militare.

Essendo la materia molto ampia si applicano le seguenti consuetudini:

per simbologia si intende quella NATO attualmente in vigore reperibile sul sito

per quanto riguarda la cultura militare sarà cura dell'organizzatore fornire il materiale,

oppure indicare un sito web contenente le informazioni necessarie al superamento delle prove.

Mancata omogeneità

Le decisioni in merito alla materia seguente sono di esclusiva competenza del master della gara.

Qualora una prova non dovesse essere omogenea per tutte le squadre, anche per cause di forza maggiore escluse quelle climatiche, questa dovrà essere eliminata per tutte le squadre.

Non sono ammessi aggiustamenti e correzioni di alcun tipo.

Invalidazione della gara

La gara verrà invalidata qualora le prove non omologabili raggiungessero le quote indicate dalla tabella allegata:

<i>Numero totale delle prove</i>	<i>Numero prove che invalidano la gara</i>	
12	3	
11	3	
10	3	
9	2	
8	2	
7	1	

<i>Numero totale delle prove</i>	<i>Numero prove che invalidano la gara</i>	
6	1	

In caso di invalidazione della gara, le quote di iscrizione dovranno essere restituite nella misura del 50%

Norme assicurative

In ottemperanza all'articolo 51 della legge finanziaria 2003 ogni atleta iscritto dovrà possedere una polizza infortuni stipulate dalla propria associazione che lo copra in caso di sinistro, ogni club sarà tenuto a firmare una dichiarazione che attesti che ogni componente del team ottempera a quanto stabilito dalla legge stessa.

Si richiede che all'atto dell'invito l'organizzazione dichiari di possedere una polizza di responsabilità civile per quanto le compete come organizzazione specificandone tipologia e massimali assicurativi.

Penali

Le squadre iscritte che non si presenteranno alla manifestazione dovranno corrispondere come penale la cifra di iscrizione al club organizzatore, le squadre non adempienti non potranno partecipare ad alcuna manifestazione successiva organizzata dagli aderenti.

Disposizione di garanzia

Qualora il club organizzatore non potesse garantire una o più norme lo dichiarerà in calce all'atto dell'invito, specificando in particolare quali sono le norme a cui non potrà adempiere.