

Coordinamento Soft Air Bresciano

Regolamento generale di gara

I principi fondamentali che ispirano questo regolamento sono i seguenti:

Riconoscimento all'aspetto tattico nelle prove.

Fattibilità realistica delle prove.

Incentivazione della correttezza e della sportività durante il gioco.

Omogeneità delle valutazioni.

Sistema di punteggio facilmente calcolabile.

Le gare sono aperte a tutti i club regolarmente costituiti invitati, che potranno iscrivere una o più squadre a discrezione dell'organizzatore, con priorità agli aderenti al CSAB..

NORME GENERALI DI COMPORTAMENTO

- 1) È assolutamente proibito giocare senza adeguate protezioni di comprovata efficacia, in special modo agli occhi, ed al viso.
- 2) Apporre sempre i cartelli di avviso svolgimento gioco, nei luoghi di allenamento, in maniera visibile e in numero sufficiente e avere in loco le comunicazioni inviate alle forze dell'ordine.
- 3) I partecipanti devono arrivare sul luogo di gioco con tutto l'occorrente in perfetto stato di funzionamento per effettuare le partite, soprattutto: Asg, Batterie, Gas, Pallini, Abbigliamento idoneo. In caso contrario non potranno partecipare all'allenamento.
- 4) Le Asg per il gioco (DI POTENZA INFERIORE AL JOULE) dovranno essere portate sul luogo di gioco, esclusivamente dentro le apposite custodie o comunque in modo non visibile;
- 5) I pallini dovranno essere esclusivamente di materiale plastico o a basso impatto ambientale (colore , marrone, verde, nero) con peso non superiore a 0.25 grammi; è facoltà dell'organizzatore richiedere l'utilizzo esclusivo di pallini a basso impatto ambientale.
- 6) È proibito il contatto fisico.
- 7) È proibito l'uso di congegni fumogeni ed artifici atti a deflagrare, di qualsiasi tipo.

8) È assolutamente vietato il porto, a qualsiasi titolo, di armi bianche o di qualunque attrezzo atto ad offendere, non consentito dalla legge.

9) I giocatori potranno usare durante il gioco, quante Asg vorranno, concordando precedentemente i dettagli per gli accessori (pallini, ecc.).

10) I giocatori devono mantenere un contegno corretto ed educato, sia verso i componenti della propria squadra che verso tutti gli altri giocatori.

11) Non è concesso fare propaganda politica o religiosa; apporre sull'abbigliamento di gioco stemmi, insegne, gradi, decals ecc. che si riferiscano a partiti od ideologie politiche o religiose a qualsiasi titolo e di qualsiasi epoca.

12) Ogni squadra nominerà, per ogni partita, un responsabile al quale fare riferimento per qualsiasi problema dovesse sorgere durante lo svolgimento della gara.

13) Gli eventuali problemi di cui sopra dovranno essere risolti tra responsabili di squadra e trovare soluzione immediata; in caso di problemi ritenuti irrisolvibili al momento, e pertanto con necessità di ulteriori approfondimenti, la questione sarà demandata ai Presidenti delle Associazioni partecipanti alla gara per dirimerla secondo le norme statutarie.

14) Durante lo svolgimento del gioco chi è colpito su qualsiasi parte del corpo o dell'attrezzatura lascia il terreno di gioco, indossando un cappellino di colore giallo. In caso di partita notturna dovrà indossare ed azionare un lampeggiante rosso, recandosi nell'area predisposta, attendendo la fine della partita, senza intervenire, parlare ed influire in nessun modo, sulla prosecuzione della stessa, evitando di provare le Asg a qualsiasi titolo.

DOCUMENTAZIONE

La documentazione della gara deve essere consegnata o inviata al **Supervisore dei Tornei** **almeno 3 settimane prima** per essere valutato ed approvato e **con almeno 2 settimane di anticipo** dalla data della gara dovranno essere consegnati via forum o email alle squadre:

A) una tabella con specificati:

Orario di partenza, coordinate geografiche della zona di partenza, numero e tipo delle prove, tempo totale stimato.

B) una copia dello statuto e del regolamento CSAB

C) una copia delle tabelle di calcolo dei punteggi e delle penalità previste.

D) una copia della storia e dello svolgimento della gara

ARBITRAGGIO

Le gare sono gestite da un MASTER DI GARA unico (non impegnato come arbitro o Op.For.) al quale ogni squadra potrà rivolgersi per chiarimenti, rimostranze ecc..

Il MASTER sarà l'unico che potrà apportare modifiche alle prove durante la gara qualora ciò si ritenesse necessario per comprovati motivi di sicurezza e/o climatici.

Per questo motivo è necessario che ogni gara venga studiata e provata in ogni dettaglio (fattibilità delle prove, pericolosità delle prove, tempi parziali e globali, imprevisti vari).

Sono previsti inoltre giudici di prova, giudici al seguito e Opfor con funzione di giudice.

I giudici di prova valutano l'esecuzione delle prove quando non è presente il giudice al seguito.

I giudici al seguito restano in coda alla squadra in maniera "trasparente" ed hanno lo scopo di: prendere i tempi di gioco (ingresso e uscita dalle porte e prove a tempo), fare da punto di raccolta per i morti nelle azioni a largo raggio, verificare eventuali segnalazioni non ammesse, verificare comportamenti scorretti.

I giudici al seguito si rendono necessari e convenienti qualora il numero delle prove superi il numero delle squadre iscritte per risparmiare risorse organizzative.

Gli Opfor con funzione di giudice valutano i comportamenti scorretti.

Le decisioni dei giudici sono insindacabili.

TEMPI

L'ora ufficiale dovrà essere disponibile presso il punto di partenza possibilmente in forma digitale e sincronizzata col centro di Francoforte. (G.P.S.)

Compatibilmente con le disponibilità degli organizzatori ogni squadra dovrà essere convocata ad un orario prossimo all'ora di partenza in modo da evitare inutili attese.

Al fine di evitare accavallamenti tra le squadre partecipanti si è deciso di adottare un sistema che regoli i tempi di gioco e premi la regolarità negli orari delle prove e dei trasferimenti piuttosto che la velocità di esecuzione globale delle prove, fermo restando che vi potranno essere prove in cui il tempo di esecuzione sia premiante.

Ogni prova avrà una porta di ingresso ed una di uscita, (comunicate alle squadre tramite coordinate geografiche e segnalate da bandiere rigide gialle di dimensioni cm 40x60 indicante numero e tipo di porta) nelle quali ogni squadra dovrà transitare agli orari stabiliti. Non sono ammessi quindi anticipi alle porte di ingresso ed i ritardi alla porta di uscita determineranno penalità proporzionali ai ritardi acquisiti e il fallimento della prova stessa qualora il ritardo superasse il quinto minuto. (per questo motivo l'intervallo di partenza tra una squadra e l'altra dovrà essere superiore di almeno 5 minuti al tempo massimo della prova combat più lunga).

TIPI DI PROVE AMMESSI

I tipi di prove consentiti sono i seguenti:

Combat

Marcia comando

Infiltrazione Occultata

Prove di tiro al bersaglio statico e dinamico con fucili, pistole, armi silenziose su bersaglio di cm 20 x 30

Utilizzo di simulatori di esplosivo (mine e bombe a tempo)

Topografia e orientamento

Utilizzo dei seguenti accessori: radio, bussola, altimetro, gps, corde, metal-detector.

Trasporto feriti e norme di pronto soccorso

Conoscenza minima della simbologia militare e della cultura militare SIMBOLOGIA NATO, Norme NBC, PRIMO SOCCORSO,.....ETC.ETC

Sono ammesse eventuali prove a sorpresa comunque previste nei parametri precedenti.

Qualora una prova non risultasse (per cause di forza maggiore) omogenea per tutte le squadre, dovrà essere eliminata dal computo per la classifica finale.

Prove ludiche o sperimentali- tutte le prove che non ricadono nelle tipologie precedenti posso essere inserite come prove ludiche o sperimentali, dette prove (massimo 2 per gara) non daranno punteggio ai fini della classifica , avranno come le altre una porta in e una porta out così come un orario di inizio e di fine.

SUPPORTI TOPOGRAFICI

Le carte topografiche utilizzabili sono quelle IGM 1:25000, oppure quelle 1:10000 e 1:5000 ad esempio reperibili presso la Regione Lombardia o compatibili WGS84.

Il sistema di coordinate da usare è il reticolato UTM o il sistema latitudine e longitudine espresse in gradi, da specificare nella documentazione assieme al map datum

RADIO E APPARATI ELETTRONICI

Sono ammessi apparati radio ricetrasmittenti in regola con le norme di legge vigenti. Le frequenze di utilizzo degli stessi sono regolate dall'organizzatore e non potranno essere cambiate durante lo svolgimento della gara. La radio del concorrente eliminato dovrà essere spenta.

È consentito l'uso di visori notturni, rilevatori di calore, GPS, metal detector.

GESTIONE DEI CONCORRENTI COLPITI

I concorrenti colpiti dovranno indossare il cappellino giallo, porre l'arma in sicura, rimanere seduti sul posto in silenzio fino al termine della prova; oppure, se la situazione di gioco lo consente, recarsi rapidamente alle spalle dell'arbitro al seguito. Per le gare in notturna è indispensabile il lampeggiatore rosso.

CARATTERISTICHE Op.For.

Milite - arma automatica con 1 caricatore caricato con 300 pallini e pistola semiautomatica con caricatore standard

Cecchino - arma semiautomatica (tiro singolo) con caricatore standard e pistola con caricatore standard

Arma di squadra - servente con arma automatica fissa con brandeggio max di 90° con MAX 500 colpi e pistola semiautomatica con caricatore standard

Team leader - pistola semiautomatica con caricatore standard con possibilità di ricarica

Pattuglia - uno o più persone, sia militi (ovvero impegnabili in combat) sia arbitri (con funzioni di controllo luminoso e/o cattura tattile) con percorso e tempi predeterminati uguali per tutte le squadre fino al momento del possibile ingaggio, al contatto griderà "ALLARME", durante l'ingaggio non deve ripiegare ma ripararsi nel luogo in cui si trova

nota: per caricatore standard si intende caricatore filare senza rotella o meccanismo elettrico di alimentazione.

ARMI E MUNIZIONI

Le squadre potranno portare un numero illimitato di armi e di caricatori. Oppure limitati da regolamento gara.

Non sono ammessi caricatori modificati, ed è a discrezione degli organizzatori proporre un limite ai colpi disponibili.

CARATTERISTICHE BERSAGLI PROVE DI TIRO

bersaglio di cm 20 x 30 realizzato in metallo in modo da consentire la rilevazione uditiva del centro posto a distanza compresa tra i 5 e i 30 metri circa

PUNTEGGI

Per obiettivo a discrezione dell'organizzatore, i punteggi delle prove di combat non dovranno discostare del 50%

Marcia commando, il punteggio si ottiene sottraendo 1 punto per ogni 2 secondi impiegati al punteggio massimo di riferimento (ad esempio 2400 punti).

Eliminazione Op.For. come da tabella allegata

Eliminazione concorrente come da tabella allegata

Tiro al bersaglio statico 10 punti ogni centro per serie di 5 colpi a bersaglio

Tiro dinamico 10 punti ogni centro per serie di 5 colpi e -1 punto per ogni secondo impiegato

Tiro con arma silenziosa 50 punti ogni centro

Nelle prove di infiltrazione occultata il punteggio degli op. for. eliminati è uguale a 0

PENALITÀ

Anticipo alla porta di ingresso -500 punti

Ritardo alla porta d'uscita -100 punti ogni minuto fino al massimo consentito di 5 minuti (-500 punti)

Comportamento antisportivo (bestemmie ,offese ,discriminazione ,urla e parolacce nei confronti di arbitri e giocatori sia della propria squadra che delle altre ,distruzione o sottrazione e contraffazione di documenti o materiale della gara ,uso di materiali non consentiti dalla gara)

Espulsione dalla gara della persona in infrazione

-500 punti alla prima infrazione

-2000 punti alla seconda infrazione

Esclusione dalla classifica alla terza infrazione.

Penalità quali: Utilizzo improprio delle comunicazioni verbali, gestuali e radiofoniche, highlander, Fucili oltre il limite di 1 joule, vengono conglobate in un unica tabella (penalità).

all'uscita di ogni prova il giudice comunicherà al team leader il numero delle penalità rilevate durante l'ingaggio - le penalità verranno calcolate come da tabella allegata.

Norma per la compilazione delle classifiche

Per la compilazione delle classifiche dovrà essere utilizzato il foglio elettronico standard in formato .xls scaricabile dal sito, da inviare successivamente a tutte le squadre debitamente compilato.

Alla fine di ogni singola prova il giudice compila la tabella punti assistito dal caposquadra

In caso di controversie si rimanda la questione al MASTER.

Alla compilazione della classifica della squadra devono presenziare il caposquadra e il MASTER, costoro controfirmano il risultato ottenuto che diviene inappellabile.

Le classifiche devono essere esposte per tutte le squadra alla fine della manifestazione.

Tabella penalità

segnalazione penalità	
1	100

2	200
3	400
4	800
5	1.600
6	3.200
7	6.400
8	12.800
9	25.600

Tabella 1 Punteggi

Obiettivo standard	punteggio	punteggio	note
Opfor colpito	120		nelle prove denominate "infiltrazione occultata" il punteggio per opfor eliminato è = a 0 punti
Mina individuata	100		
Concorrente colpito	-75		
Centro con bomba a mano	100		
Tiro a segno statico	10 punti per ogni colpo a segno		
Tiro a segno dinamico	10 punti per ogni colpo a segno	- 1 punto per ogni secondo impiegato	
Tiro con arma silenziosa (balestra)	50 punti per ogni colpo a segno		

Punteggio marcia comando

1 punto di penalizzazione ogni 2 minuti secondi impiegati

Ogni club iscrive un'unica squadra ufficiale

Hanno la priorità di iscrizione alle gare le Squadre aderenti al Csab. iscritte al campionato, quindi quelle non iscritte, eventuali posti vacanti potranno essere occupati da squadre esterne al coordinamento a titolo promozionale.

